

# Det Nye COMPUTER

9. årgang nr.4  
1. april -  
28. april 1993  
Pris kr. 36,00

Uafhængigt Amiga-magasin

## Deluxe Paint IV-AGA!

Hamrende flot  
på A1200

Tekstbehandling  
på Amiga:  
WordWorth mod  
FinalCopy II

Hvad siger branchen?  
Fremtiden for  
Amiga 1200

Har du piratkopier?  
Ny lov i EF  
stopper legen

Masser af konkurrencer:  
Vind spil, figurer  
og musik-præmier!



5 708890 000302

Spil løsninger! Indiana Jones 4 - Alien Breed '92 - Humans - Civilization - og mange flere....!

**TEST AF ALLE NYE PC OG AMIGA-SPI!**



# BETAFON APS

## PRINTERE

**SEIKOSHA SL-95C 2595,-**  
24-NALS FARVE-PRINTER

**star**

2 ÅRS  
GARANTI

**9-NALS FARVE:**  
STAR LC 100 2125,-  
**24-NALS:**  
STAR LC 24-20 2625,-  
STAR LC 24-200 2995,-  
**24-NALS FARVE:**  
STAR LC 24-200C 3745,-

**INKJET PRINTERE:**  
CANON BJ-10ex 2595,-  
CANON BJ-200 4195,-

ALLE PRINTER LEVERES MED KABEL  
OG FARVE-BÅND/PATRON.

## ACCELERATOR-KORT

FØLGENDE KORT PASSER  
TIL A500/A500+/A2000



**FRA Kr. 1795,-**

ADDSPEED 14.28 MHz 1795,-  
BLIZZARD 14.28 MHz 2195,-  
+ PLAGE 128 MB RAM

**VXL-30 KORT:**  
+ HESTORCELA 8080  
+ 4096 TL MMU  
+ 4096 TL 32 BIT RAM  
30 MHz 8080286  
40 MHz 8080286  
30 MHz 8080286MMU  
32 MHz 8080286MMU  
2 MB 32 BIT BURST RAM  
8 MB 32 BIT BURST RAM  
CPU Co-processor

Dansk manual

2595,-  
2195,-  
2495,-  
3795,-  
2245,-  
5995,-  
985,-

ER DU VED AT FALDE I SØVN OVER AMIGA'ENS HASTIGHED  
- SÅ INSTALLER ET VXL-30 ACCELERATOR-KORT.

## Directory OPUS v4.x

Kan det blive meget bedre!



**Kr. 695,-**

## SERIOST SOFTWARE

WHEEL	595,-
MORPH-PLUS	1795,-
EASY AMOS	479,-
AMOS PRO	995,-
AREXX-COMPIER	1195,-
CAN-DO v2.x	1195,-
SASIC v6.x	2695,-
PRAGE v4.x	2195,-
AMIBACK v2.x	495,-
SKOTTENS SKAT 92/93	169,-
VISTA PRO v3.x PAL	779,-
ART DEPARTMENT PRO AGA	RING!

## DELUXE PAINT IV AGA

Understøtter HAM-8 (256.000 farver)



**Kr. 995,-**

## ALFA-POWER IDE-AT HardDrive

**FRA Kr. 3195,-**



2 ÅRS  
GARANTI

## Hvorfor investere i en harddisk????

Fordi den er hurtigere og der kan være flere informationer på.

Hvad angår hastigheden, kommer den an på selve harddisken, harddisk-kontrolle- ren samt din CPU i Amiga'en. D.v.s. jo hurtigere din Amiga er jo hurtigere er over- førelses-hastigheden på din harddisk.

De forskellige testprogrammer til måling af overførelses-hastigheden, giver des- værre forskellige resultater. Derfor skal man altid sammenligne hastigheder med sam- me testprogram.

Vi har testet harddiskene på en A500 Plus med testprogrammet Sysinfo v.3.01:

Bege harddiske er af typen AT/SCSI QUANTUM ELS 85MB.

Med fastnem giver det følgende:

SupraDrive SCSI	868.026 KB/Sek
Alfa-Power AT	839.308 KB/Sek
Uden fastnem giver det følgende:	
Alfa-Power AT	640.416 KB/Sek

### ALFA-POWER

- IDE-AT KONTROLLER
- 0/2/4/6/8 MB RAM
- 0MB RAM INSTALLERET
- 42 MB QUANTUM HD 3195,-
- 85 MB QUANTUM HD 3595,-
- 127 MB QUANTUM HD 4695,-
- 170 MB QUANTUM HD 5295,-
- 2 MB RAM 800,-

## A1200 HARDDISKE

Quantum 85MB **3095,-**  
KUN Kr.  
Leveres komplet - klar til brug.

Vi leverer også Quantum 2 1/2" harddiske i andre størrelser f.eks. 127MB & 169MB.

Garanti-installation **200,-**  
KUN Kr.



# A1200 32BIT RAM-KORT



**MBX 1200z med 0MB ram**  
• Batteri Backup & Upr  
• Plads til 1,2,3,4 eller 8MB ram

Med 14MHz 68881 FPU 1695,-  
Med 25MHz 68882 FPU 2495,-  
Med 50MHz 68882 FPU 3675,-

**32BIT SIMM ram**

1MB 800,-  
2MB 1000,-  
4MB 1600,-  
8MB 3200,-  
**NB:** Der er plads til 1 stk. SIMM-modul på MBX1200z-kortet.

For at illustrere hastigheden på MBX-kortet har vi lavet en lille test. Testen er lavet med IMAGINE 2.0 PAL. Vi g enererede et 350688KB 24BIT billed i LOWRES INTERLACE OVERSCAN med 3 objekter. O bjekter og Billed blev hentet og gemt på ramdisk.

## Test maskiner

A2000 (68000 7MHz) med 2MB Ram  
A1200 Standard med 2MB CHIP-Ram  
A1200 (MBX1200z 14MHz) med 4MB Ram  
A1200 (MBX1200z 25MHz) med 4MB Ram  
A1200 (MBX1200z 50MHz) med 4MB Ram  
A500+ (VXL 30 25MHz) med 2MB Ram  
A4000 (68EC040 25MHz) med 4MB Ram

## Tid

ca. 2T30M  
ca. 1T04M  
ca. 0T38M  
ca. 0T23M  
ca. 0T21M  
ca. 0T20M  
ca. 0T07M

## Imagine version

Integer  
Integer  
FPU  
FPU  
FPU  
FPU  
FPU

Autoriseret



**Commodore**  
værksted

**ALLE**

originale

**Commodore**  
reserverede føres

**AMIGA**  
**DISKETTER**  
**100 STK.**

**Kr. 399,-**

Altid snelæs  
af spil, joysticks  
og andet tilbe-  
hør på lager



- en ekstra fordel  
hos os

## Postordre salg

Varebestilling  
inden kl. 14 sendes  
samme dag.  
RING 3131 0273

**Vi gi'r 10% rabat**  
på alle spil uanset pris  
frem til d. 30/4-93.

Tilbudet gælder alle Amiga-spil solgt på postordre  
eller direkte fra vores butik i Istedgade 79

## Vi lagerfører alle Amiga-modeller

A500 Plus

2895,-

A500 Plus m/software

2995,-

A600

2795,-

A2000

4695,-

A1200

3995,-

A4000-030

**RING!**

A1200 m/85MB HD

7290,-

A4000-040

18995,-

**PÅ INSTALLERET KICKSTART 1.3 SAMT  
EN OMSKIFTER, SÅ DU BADE KAN  
SPILLE GAMLE OG NYE SPIL**

### PRIS INCL. MONTERING KUN

A600 / A600 HD / A2000 795,-  
A500 PLUS 700,-

### LØSE KICKSTART-OMSKIFTERE

A500(+) / A2000 295,-  
A600 / A600 HD 295,-  
LØS KICKSTART 1.3 257,-



## UDVIDELSER

### INTERNE

#### RAM-UDVIDELSER

512 KB (A500/A500+) 299,-  
1 MB (A500+) 699,-  
1 MB (A600) 699,-  
2 MB (A600/A1200) 1395,-  
4 MB (A600/A1200) 2195,-  
2/8 MB (A2000) 1599,-

### A500/A500Plus RAM-UDVIDELSER

ALFA-DATA 2/8 MB 1495,-  
ALFA-DATA 4/8 MB 2295,-  
SUPRA RX500 1/2 MB 1295,-  
SUPRA RX500 2/2 MB 1595,-  
SUPRA RX500 2/8 MB 1799,-

### 3.5" DISKETTE-DREV

ALFA-DATA EXTERN 699,-  
EPSON INTERN A500(+) 695,-

☐ Hermed bestilles: ☐ Prisliste ønskes tilsendt

Vare: \_\_\_\_\_ Antal: \_\_\_\_\_ Pris: \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

(+ forsendelse)

Navn: \_\_\_\_\_  
Adresse: \_\_\_\_\_  
Postnr./by: \_\_\_\_\_  
Evt. tlf. \_\_\_\_\_

Kuponen eller en kopi af den sendes til:  
Betafon • Istedgade 79 • 1650 København V.

DNC APRIL 93

**BETA FON**

Istedgade 79 & 110 • 1650 København V  
Telefon 31 31 00 73 • Fax 31 31 14 98



# AMIGA

*med CDTV*

**incl. tastatur, fjernbetjening,  
diskdrev og mus...**

Commodore's **AMIGA** behøver vist ikke den store beskrivelse - hver 10. computer, der sælges i Danmark er en **AMIGA** - derfor er udvalget i spil og programmer imponerende.

Lige nu får du en CDTV med oven i købet - en teknologisk landvinding, der tilsluttet dit TV - gi'r dig mulighed for at afspille CD'er med musik, grafik, video, spil og meget mere.

En enkelt CD-ROM rummer, hvad der svarer til 681 almindelige disketter... kan du se mulighederne!

Commodore AMIGA/CDTV samt  
Gyldendals elektroniske leksikon  
"FAKTA" (værdi 1.200,- kr)

**SPAR**  
**5.200,-**  
(Begrænset antal)

**EXCL. MONITOR**

2.995,-  
incl. moms

**euroACTIV** er en europæisk kæde med over 2000 foto- og elektronikbutikker i Finland, Norge, Danmark, Tyskland, Holland, Belgien, Frankrig og Spanien.

**Her finder du ACTIV butikkerne i Danmark**

[illegible]



# APRIL 1993



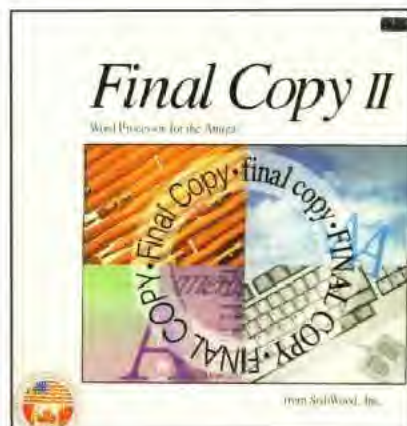
9. årgang nr. 4 / Forside: Deluxe Paint IV - AGA



**Opgøret** 12  
"Hvem tilhører disse  
lykkelige fingre?"



**Gremlin giver den en på bolden!** 18  
I anledningen af, at flere af vores læsere snart har fødselsdag,  
har vi lavet en spændende konkurrence med Gremlin.



**Teskebehandling** 16  
Er Amiga'ens tekstbehandlingssystemer endeligt ved at nå et  
stade hvor de kan kaldes professionelle?

## Det Nye COMputer

**COMputer Hotline '93** 6

Nyheder FRA hele Amiga-verden TIL dig!

**Konkurrence for de yngste!** 10

Vind nogle smarte action-figurer her i vores mini-konkurrence!

**Opgøret!** 12

Spilredaktionen satte hinanden stævne en kold vinterdag - Spilenes Bervinger  
anno 1993 skulle findes!

**Teskebehandling** 16

Er Amiga'ens tekstbehandlingssystemer endeligt ved at nå et stade hvor de kan  
kaldes professionelle?

**Gremlin giver den en på bolden!** 18

I anledningen af, at flere af vores læsere snart har fødselsdag, har vi lavet en  
spændende konkurrence med Gremlin.

**DeluxePaint IV - AGA** 20

Amigaens mest populære tegneprogram gennem tiderne, DeluxePaint, er nu  
lavet i en speciel udgave, der udnytter det nye chipsæt i Amiga 1200/Amiga  
4000.

**Udprint dine 24 bit-billeder!** 23

Væk din gamle, rustne og støvede printer til live igen! Med programmet True-  
Print24 får dine udprintninger en helt ny dimension.

**Kaos på demo-scenen** 24

Nogle af demo-scenens største grupper er i opløsning, og nye lovende grupper  
er på vej frem. Vi har forsøgt at finde orden i kaos.

**Spil ind og vind!** 27

Er du den lykkelige ejer af en Amiga og er du musikalsk, har du nu chancen  
for at deltage i Det Nye COMputers musikkonkurrence med præmier for over  
kr. 21.000!

**Piratkopiering** 28

- og andre krænkelse af ophavsretsloven  
Der er kommet et nyt EF-direktiv, der fastlægger lovgivningen angående pirat-  
kopiering i Europa - læs om du er pirat

**Amiga Expo '93!** 33

Kom og spil computer-fodbold med landsholds-spillerne Vilfort, Rieber,  
Uche og Claus Nielsen! Der plus meget mere kan DU opleve på Danmarks  
største og eneste Amiga-udstilling!

**At leve med - Piratkopier** 34

Piratkopiering har alle dage været et skældsord. Men ER det rent faktisk så for-  
kert at kopiere, hvor udbredt er det egentligt, og hvem er det, som gør det?

**Teknik-brevkasse** 36

Hvilken printer skal jeg vælge? WB3.0 i Amiga 2000? Read/Write Error!  
RawInput fra keyboardet - det er tid til at svare på læsernes tekniske spørgs-  
mål!

**Amiga 1200 - En ny begyndelse?** 52

Hvad kommer lanceringen af Amiga 1200 til at betyde? Vi har spurgt bran-  
chen om, hvad de mener om Commodores bud på 90'ernes computer.

**Voulez-vous Directory Opus avec moi?** 54

Vi kigger på den nyeste version af Opus, programmet til folk med harddisk!

**Månedens abonnements-vindere!** 59

Det Nye COMputers har fundet ikke een, men hele TO vindere af kr. 5000!

**Det Alternative Hjørne** 60

Velkommen til vores nye serie om Public Domain-software. Her vil vi kon-  
centrere os om et eller to programmer af gangen, der kan hamle op med kom-  
mercielle programmer.

**Bog-nyt** 62

Vi kigger på to helt nye bøger til Amigaen, og giver dig her en komplet over-  
sigt over Amiga-bøger.



# COMPUTER HOTLINE 93

## Få 128MB lagerplads

Lagerplads har altid været et af de store emiser for en computerbruger. Harddiske var i begyndelsen for dyre, blev derefter billigt tilbehør, og endte med at være indbygget i computeren, når man købte den. Selve størrelsen på harddiske gik den modsatte vej.

I begyndelsen var de små (20 MB), men voksede så ud af alle proportioner, med 210 MB som værende det mindste for professionelt brug. I dag er ikke engang det nok. Og det er her at Removable Cartridges (flytbare harddiske) a la SyQuest, og optiske drev kommer ind i billedet.

Begge giver et stort lager til data - hvilket er essentielt for folk der arbejder med grafik-animationer og DTP. Ligesom før i tiden, var priserne høje til at starte med, men de er også faldet i pris. To der er værd at overveje, er DMI Floptical drevet, som vi har srevet om før, og deres 128MB optiske drev. Lad os ligge på den optiske.

Du får endnu større lagerplads med optiske drev. De bruger laser til at lægge data ned på sporene, og fås med helt op til 650 gigabyte lagerplads! Lad os holde os til 128MB her, hvor DMI's optiske drev sættes til SCSI-porten ligesom før (hvis du altså har en sådan port). Disketten er en smule tykkere end de 3,5"-drev vi er vant til, og en smule lang, sommere end en harddisk - men ikke meget. Denne lagerform er ved at vinde indpas hos forskellige servicebureauer og lignende - hvis de ikke kan tage en Amiga-diskette, formatterer du bare den optiske diskette med CrossDos f.eks. Så taler den PC-sprog! Prøv lige at tænke på, hvor meget lagerplads du egentlig har nu. Og det bedste er jo, at du bare kan putte en ny disk i drevet, hvis du har brug for mere plads!

Digital Micronics  
5674-P El Camino Real  
Carlsbad, CA 92008  
USA

## Harddisk til din CDTV

CDTV ejerne har bestemt ikke nogen grund til at føle sig snydt i denne måned. Her er en ekstern harddisk, der holder CDTV's design. For kun kr. 3000 får du dette SCSI-drev, men det kræver naturligvis også en controller, som koster 1000 kr yderligere, hvis du da ikke har en i forvejen. Drevet leveres med Workbench installeret, og giver dig 65 Mb. Manualen anbefaler oven i købet, at du lader være med at skru interface fast, for så er det lynhurtigt at hive ud, hvis du skal spille et spil, der ikke fungerer sammen med drevet.

Læg iøvrigt mærke til den nye pris for CDTV herhjemme: kr. 2.995!

Sidste år kom der  
over 5000 be-  
søgende til BIT  
Movie festival, og i  
år forventes endnu  
flere deltagere



## Bit Movie Show 93

I de sidste par år er flere og flere grafikfreaks valfartet til Italien en gang om året for at deltage i den såkaldte Computer Art Festival Bit Movie 93. Så hvis du ligger inde med grafikanimationer du mener er udover det sædvanlige i kvalitet eller originalitet, så burde du tage sydpå til byen Riccione nu her den 8. til den 12. april.

Der afholdes 2 forskellige konkurrencer i animationer. I den ene gælder det om at lave den flotteste RAM-baserede animation, mens du i den anden konkurrence kan fræse med grafikken, da animationen blot skal være optaget på en videokassette.

Kåringen af vindere afgøres af publikum, der får mulighed for at stemme på de nominerede.

Hvis du ønsker information om Bit Movie bedes du kontakte:

Bit Movie 93  
c/o Carlo Mainardi  
Via Bologna 13  
47036 Riccione, Italy  
Fax: 009 39 541 601962

## Bedre dokumentation til AREXX

Der er nu intet mindre end 2 spændende bøger om AREXX. Den ene hedder Using AREXX on the Amiga, og den første sektion af bogen introducerer AREXX-verdenen med alle dens begreber, og så besvares der bunker af spørgsmål for nybegynderen. I den næste sektion gives en vejledning ud i AREXX, som efterfølges af en gennemgang af, hvordan du kan få noget ud af AREXX i forbindelse med de mest populære programmer (f.eks. ProWrite, DigiPaint, CanDo, Bars & Pipes og andre). Den sidste del af bogen er en fyldestgørende referencemanual, over samtlige kommandoer i AREXX. Du slipper for at taste eksemplerne ind, da en programdisk med disse er inkluderet i prisen.

Den anden AREXX bog har titlen The AREXX Cookbook, og den er skrevet af Merrill Callaway, som skriver en fast AREXX sektion for det amerikanske computermagasin Amazing Computing. Denne bog er mere præget af praktiske eksempler hvoraf mange specielt er skrevet til programmet AdPro, og den indeholder derfor ingen referenceguide. Eksemplerne kan også rekvireres på en programdisk fra forlaget, men det koster formentlig ekstra.

Betaton, tlf.: 3131 0273

En bedre forståelse af AREXX kan ofte mangedoble effektiviteten af dine AREXX kompatible applikationer.

THE  
AREXX



COOKBOOK  
By Merrill Callaway

Using AREXX  
on the Amiga

Guide to using the AREXX  
programming language



Abacus



## Over 2500 IFF-brushes

Det danske firma MR Gruppen i Køge præsenterer nu en helt ny pakke i deres PD-serie. Det drejer sig om en pakke på 15 disketter, der indeholder over 2500 s/h iff-brush billeder - alle der tegner eller bruger DTP professionelt kan inkorporere disse billeder i ens eget værk, eller arbejde.

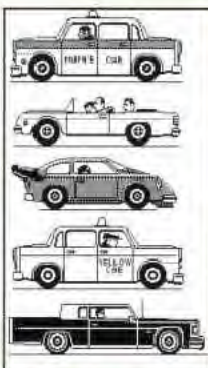
I den mere professionelle afdeling har MR Gruppen også en DeskTopVideo-pakke, der indeholder 4 disks, som video-entusiasten kan bruge med eller uden genlock. På de 4 disks ligger der bl.a. programmer til generering af titler til f.eks. hjemmevideoen, rulletekster, tidskoder og testskærme.

Priserne er rørende billige, ca. kr. 310 for de 2500 billeder, og ca. kr. 124 for DeskTopVideo-pakken.

MR Gruppen: tlf. 56 63 22 77



For kun kr. 310 får du over 2500 "brushes", som du kan bruge som illustration i dit DTP-program, i din tekstbehandling (hvis den klarer import af IFF), samt almindelige tegneprogrammer.



## Hold rattet ud i luften

Der er efterhånden ikke ret mange ting der ikke kan stikkes ind i joystickindgangen på en Amiga, og i denne måned har RC Simulations gjort listen endnu kortere med deres nye Free-wheel. Det er et rat, som du holder ud foran dig, og inde i rattet sidder nogle følere, som mærker hvilken vinkel du holder rattet i. De registrerer drejning omkring Z-aksen (rattstammen som i en normal bil) samt rotation om X-aksen (hvor du vipper rattets top eller bund ind imod dig). Sidsnævnte kan typisk fungere som speeder og bremse i et bilspil.

Hvad kan alt dette så bruges til, spørger du nok. Svaret er: Formula One Grand Prix, hvor du til gengæld også får en langt bedre feeling med bilen end med normalt joystick. Vi skal ikke udelukke at der kan bruges til andre spil, og ellers kan du jo altid tage det med i byen, hvor der helt sikkert vil virke enormt smart når du stiller dig op og styrer lidt ud i luften.

Pris: 400 kr.  
RC Simulations  
009 44 272 550900

## Professionel scanner til lavpris



Hvis du leder efter en professionel farve flatbed scanner til din Amiga, behøver du ikke at lede længere. Epson GT-6500 har aldrig været et dårligt køb, men nu er prisen blevet sat ned til ca. kr. 8000. Så får du en 300 dpi x 600

dpi scanner, der vha. lidt snedige interpolationer kan levere output i op til 1200 dpi x 1200 dpi. Den høje opløsning gør f.eks. at du med en ekstra transparent-enhed kan scanne lysbilleder i god kvalitet, hvilket ellers er svært på en normal scanner. Et 35 mm dias er jo kun ca. 1 x 1,5" og bliver altså med en normal 300 dpi x 300 dpi scanner kun til et 450 x 300 billede, og det er klart uacceptabelt selv ved relativt små forstørrelser.

Transparent-enheden koster 5500 oveni, og dertil kommer også software, der koster omkring 1000. Naturligvis er der en driver til Art Department, så du kan scanne direkte herfra, og det hele tilsluttes via parallelporten, hvor du indsætter en særlig adaptor i stedet for at bruge det normale SCSI interface.



## Resultatet af ATAC-konkurrencen!

Vi har nu navnene på vinderne, der vil modtage deres præmier direkte fra Microprose. De rigtige svar skulle have været:

1. ATAC står for Advanced Tactical Air Command
2. Handlingen udspiller sig i Columbia
3. Helikopteren er en Apache AH-64

- og lige præcis sådan een er på vej til

Kasper Klitgaard (Amiga)  
Thorsvej 11  
4654 Fakse Ladeplads

Desuden er der spil til  
Peter Korsgaard, Holmvej 22, Ø. Hassing,  
9362 Gandrup, Amiga  
Thomas Ingerslev, Flintebakken 76, 8240  
Risskov, Amiga  
Søren Nielsen, Jasminvænet 5, 5631  
Eggerup, Amiga  
Anders Blok, Kvædevej 97, 2830 Virum,  
Amiga  
Søren Kitaj, Nordlerog 9, 2900 Hellerup,  
Amiga  
Jakob Rygaard Larsen Irisvænet 8, 5856  
Rylinge, PC  
Thomas Møller, Fugleparken 37, 2690  
Karlslunde, Amiga  
Finn W. Poulsen, Nørrevoldgade 33,  
Odense C, PC  
Claus Lund Nielsen, Rønnevej 4a, 4700  
Næstved, Amiga  
Rene Gram, Kirketoft 64, Asp, 7600 Seru-  
er, Amiga

Tillykke til alle vindere - og vær tilmodig! Der kan gå 4 uger før præmierne er dukket op!

## SCSI til Amiga 4000

Der er mange, der har ærgret sig over, at Commodore ikke byggede en SCSI-controller ind i de nye Amiga'er fra start, og istedet "kun" valgte den næstbedste løsning, IDE/AT-controlleren. SCSI-II er nemlig væsentlig hurtigere til data-overførsler end IDE/AT, og der findes et hav af perifere enheder til SCSI, bl.a. tape-streamere til harddisk-backup, flytbare harddiske a la SyQuest, scannere osv. Men IDE/AT-controlleren er langt billigere, og den vej rundt har det betydning, at prisen for A-1200 er så dejlig lav, som den er (kr. 3995).

Men Commodore har faktisk produceret et SCSI-interface til A-4000, til dem der vil berale for det, og det skulle være ude når du læser dette - men spørg din lokale Amiga-forhandler!







## Personal Paint - DPaints afløser ?



I meget lang tid har der stort set ingen konkurrence været på markedet for tegneprogrammer, idet Deluxe Paint, som netop er udkommet i en AGA udgave, har domineret billedet totalt. Nu er der imidlertid kommet nogle interessante alternativer, nemlig henholdsvis Personal Paint, og Brilliance (se andetsteds).

Personal Paint er produceret af firmaet Cloanto, og typisk for programmet er, at dets brugerinterface ligner Deluxe Paints på en prik. Alle tastatur-kommandoerne er stort set identiske med dem du finder i D-Paint, hvilket gør skiftet til PersonalPaint til en næsten smertefri proces. Der er dog en række forskelle, hvor kort kan nævnes: save/load i GIF og PCX format, AGA support, op til 9 residente brushes i hukommelsen samt image processing funktioner a la dem der f.eks. kendes fra The Art Department. Til gengæld mangler Personal Paint HAM og HAM8 (AGA) modes samt animationsfunktioner.

Digital Creations  
Tel: 009 1 916 344 4825  
Fax: 009 1 916 635 0475



Med funktionen Emboss filter kommer billedet til at stå som var det tegnet i sand. Det kan være anvendeligt som baggrundsbilleder, idet foranstående tekst ikke genereres.



Personal Paint får du at vide om fonten er skalerbar eller om der er tale om en almindelig bitmap font. Med pre-view funktionen kan du undersøge om fontens størrelse og udseende nu også er tilfredsstillende.

## Workbench 2.1 på dansk

Efter de første fire måneder Kreativ Data-partner, at bogen "Amiga - til andet end spil" har solgt i mere end 2.000 eksemplarer, og derfor tager firmaet nu næste skridt og introducerer det danske Workbench 2.1-system.

Systemet kan bestilles hos din Amiga-forhandler, og består af 5 disketter, enten med eller uden bogen "Amiga-til andet...". Hvis du tager bogen sammen med opgraderings-sættet, får du for første gang en

100% dansk systemløsning til din Amiga. Du kan kun bruge systemet, hvis du har en A-500+, A-600, A-3000 eller en anden Amiga, der er udstyret med Kickstart 2.0 ROM. Selve Workbench 2.1 giver en masse fordele: komplet CrossDOS for 720 Kb PC-disketter, 10 forsk. sprog og 20 lande, PostScript printerdrivere, FastFile-disks, 8 WB-paletter og meget mere. Så den minder en hel del om WB 3.0, der er på A-1200'eren.

## VIRUS NYT!

De sidste update af dine favoritter:

BootX Kickstart 2.04/3.0	version 5.23a-1.75
VT	version 2.50
Virus Checker	version 6.22
FindEmAll	version 5.40
VirusZ	version 3.04
Virus Interceptor	version 1.07

### The little SVEN virus

Den første virus, der kan ødelægge datafiler, er "The Little Sven" virus. Denne virus blev spredt på bulletin boards skjult som en slags trojansk hest i programmet X-Copy "xcopy65.c.lha" længde: 25360 bytes. Udpakket har trojanske X-Copy fil en længde på 28336 bytes. Virussen aktiveres når man starter X-Copy version 6.5, som er en efterligning af det originale X-Copy program fra "Cacher Software".

### Spredning

The Little Sven virus spredes ved at inficere bootblokken dvs. The Little Sven er ikke en file virus, som man måske skulle tro. X-Copy programmer tjener kun som en slags skjul. Først når kopi-programmet er eksekveret aktiveres virussen i Amigaens hukommelse, og kan nu smitte andre disketter. Virussen indeholder en rutine som overskrive data efter 80 trin i en tæller og alle data filer vil blive ødelagt.

### Reparation

Den tyske viruskiller "VT" er istand til at reparere de ødelagte datablokke, når man bruger "BlockITest". Hvis man foretrækker BootX, skal man bruge "repair" eller "check block". The New Superkillers med alle de ovennævnte viruskillere kan fås i mange forretninger på dansk. Eller du kan bestille den for 30 kr hos:

SHI REGIONAL VIRUS CENTRE DENMARK:

Martin Harbo  
Sensommervej 167  
DK-8530 Hjørsbøl  
Denmark

Har du problemer med virus?  
Kontakt den gratis virus-hotline:  
86 22 94 01





# Konkurrence for de yngste!

Vind nogle smarte action-figurer her i vores mini-konkurrence!

Af Marshal M. Rosenthal

Det ser ud som om at alting foregår i den regnede verden for øjeblikket. Ikke nok med at store TV- og biograf-film har tegneserie-figurer som hovedpersoner - der er en masse bi-produkter af sådanne film. Som eksempler kan The Flintstones ses i amerikansk fodbold (NFL), og du kan købe tegnefilm-sekvenser fra rigtige episoder af The Simpsons - og sådan kan vi blive ved.

## Baatmaan...!

Men de to mest varme ting lige i øjeblikket må være The Uncanny X-MEN og Batman. IX-MEN finder vi de populære mutante tegneserie-figurer med X-tra kræfter, og de er på TV som tegnefilm hver lørdag morgen i USA i øjeblikket.

BATMAN RETURNS (Batman vender tilbage) er med til at fortsætte Batman-figurernes popularitet - med optrædener i TV, baseret på filmen af samme navn, men også som tegnefilm, der kombinerer 1950'ers-stilen og retro-design. Det er kaldet BATMAN: THE ANIMATED SERIES, og kommer snart i butikkerne.

## De har specielle effekter!

Det er gode sager, som både du og jeg gerne vil have. Toy Biz har lavet X-MEN-figurerne, og hver action-figur er 4" høj (lav!). De har alle specielle effekter, oveni alle deres kræfter. CABLE's gevær skyder, WOLVERINE har snapperende kloer, STRYFE (en ond mutant) kan skubbe hans hjelm op og ned lige for han angriber - ligesom MAGNETO og JUGGERNAUT.

Med hensyn til Batman, fortsætter Kenner med deres action-serie, med en masse BATMAN RETURNS-figurer og køretøjer. Oveni det er der en billedbog med realistiske lydeffekter! Western Publications BATMAN: THE CASE OF THE MISSING EGG er "tegnefilms-udgaven" af Batman, der slås mod Pingvinen (Penguin) og Kattekvinde (Catwoman), gennem Gotham's gader. Her kan du trykke på nogle lyd-billeder, som historien skrider frem.

## Hvordan vinder jeg?

Selvfølgelig vil du gerne have alt dette - hvem ville ikke? Ud over Bat-bogen, har vi også nogle X-MEN til dig - PLUS et BatMissil i størrelsen 1:125! Ligesom i filmen! Alt hvad du skal gøre for at vinde en af disse præmier er at svare på spørgsmålene, og sende kuponen ind til os. Så deltager du automatisk i udtrækningen.

Husk at sidste indleveringsdato er 1. 5. 1993!

## Spørgsmål:

1) Hvilken farve er Batman's kappe?

- a) sort
- b) hvid
- c) orange

SVAR: \_\_\_\_\_

2) Hvor mange Batman-film er der lavet?

- a) ingen
- b) 1
- c) 2

SVAR: \_\_\_\_\_

3) Er Batman ond eller god?

- a) Batman er ikke med!
- b) Batman er ond
- c) Batman er god

SVAR: \_\_\_\_\_



Navn: \_\_\_\_\_

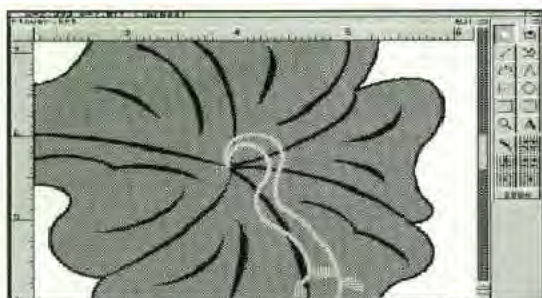
Adresse: \_\_\_\_\_

Postnr./By: \_\_\_\_\_

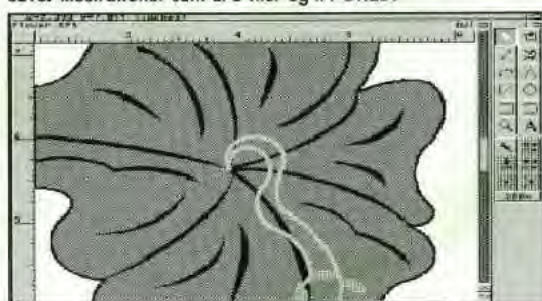
Computertype: \_\_\_\_\_

Kuponen sendes inden d. 1/4-93 til:

Det Nye Computer  
St. Kongensgade 72, 1264 København K  
Mærket "Baatmaan!"



Art Expression kan konvertere og indlæse filer fra ProDraw, Aegis Draw, ProVector og Adobe Illustrator, og indlæser og savel illustrationer som EPS-filer og IFF DR2D.



Tekst i Art Expression kan editeres som var det grafiske objekt.

## Nyt struktureret tegneprogram

Tegneprogrammer ser godt ud på Amigaen, men glem alt om at printe din tegning ud. Det skyldes at bitmap-grafik (pixels på skærmen) ikke kan lave perfekte cirkler, vinklede linjer (trapper?), kurver osv., og som ser ud som de skal på papiret. Det er ikke programmets skyld, men er simpelthen på grund af den måde, et bitmapped billede er bygget op på (altså pixels).

For at rette dette skal du bruge et struktureret program, der beregner det hele ud fra matematiske formler. Disse beregnede linjer bliver lige præcis det på udprintningen, som du kan se på skærmen - og i høj opløsning. Andre maskiner har også den mulighed, bl.a. med Adobe Illustrator og Aldus Freehand, men indtil nu har kompatibiliteten mellem Amigaen og andre maskiner været meget mangelfuld.

Men ligesom de udfordrede professional Page med PageStream, udgiver Soft-Logik nu Art Expression - et struktureret tegneprogram med mange muligheder. Det kan konvertere og indlæse filer fra ProDraw, Aegis Draw, ProVector og Adobe Illustrator. Art Expression kan indlæse og savel illustrationer som EPS-filer (Encapsulated PostScript) og IFF DR2D til import i f.eks. PageStream.

Specielle effekter hører også med, men en lang række af basale former, og komplekse værktøjer. Værktøjer kan sidestilles kurver, eller indsættes automatisk i enhver form. Objekter og farver kan blendes, så du får en realistisk skyggeeffekt. Objekter kan indeholde gennemsigtige huller med en "maske" lagt ovenpå, og tekst kan editeres som var det grafiske objekter. Andre værktøjer tager sig af at tillægge, fjerne, flytte, sammensætte, fraskille og sidestille punkter i objekter.

BME 1.1 med Trace er også en del af pakken, og den nye autotrace-funktion konverterer bitmap-billeder til strukturerede tegninger, til brug i hovedprogrammet. Art Expression er kompatibel med Type 1 PostScript fonte, en standard i mange DrP-computere idag. 1MB anbefales, og Art Expression kører på Amigaer med Workbench 1.3 eller højere.

Art Expression  
St. Louis, Missouri 63123  
U.S.A.







# OPGØRET!

**Spilredaktionen satte hinanden stævne en kold vinterdag  
- Spillenes Betvinger anno 1993 skulle findes!**

Af Søren Svendsen, Marit Abrahamsen, Jakob Sloth og Sparrevohn Sparrevohn

**E**n kold februar-lørdag. Med hver deres joystick under armen mødtes de fire anmeldere på neutral grund, medbringende hvert deres spil, skumle tanker og fede tricks. Nu skulle det endelig afgøres, hvem der VIRKELIG kunne spille spil, og hvem der bare lod som om.

Der var udpeget tre obligatoriske spil. Det var Kick Off II, Sensible Soccer og multi-spillet Dynablaster. Derudover havde hver anmelder valgt eet spil, der skulle dystes i. Sparrevohn havde valgt Project-X, det hurtigste og sværeste shoot-em-up. Lang tids smugtræning havde givet ham visse færdigheder, og han følte at sejren var sikker. Marit havde valgt Pinball Dreams, Nightmare-banen, i håb om at ingen anden havde mulighed for at øve sig. Jakob kom med det aldrende shoot-em-up Swiv, og Søren ville prøve sit held i den nye beat-em-up-klassiker Street Fighter II.

I det følgende blev der givet 4

**Sparrevohn i fuld figur og kampklar position. Dette billede burde bevise een gang for alle, at han er en kæmpe!**

point til den glørværdige vinder, og derefter 3, 2 og 1 til dem, der klarede sig mindre godt. Banen er kridret op. Let the battle begin!

## KICK OFF 2

"Dette spil er så vigtigt, at vi slet ikke kan komme uden om det. En ren klassiker, simpelthen uundværligt i sådan en konkurrence!"

Ca. sådan formulerede Sparrevohn grunden til, at Kick Off 2 hørte til de spil, vi skulle dyste i. Og jo, det er den selvsamme diminutive spilredaktør, der er uofficiel dansk mester og knap nok kan gå på gaden uden at blive udfordret af små drenge med store joysticks. De tror, at de kan slå ham, men de bliver altid skuffede.

Sørens, Marits og min egen glæde ved denne redaktionelle disposition kunne sammenfattes til et kort: "Nå, kan det ikke være anderledes?"

Da Sparrevohn havde valgt sit

svenske hold og bytter om på halvdelen af spillerne, vandt han disciplinen med en ligegyldighed, der kun kan modsvares af underregnedes. På 3x2x3 minutter vandt Sparrevohn 5-0 over Marit (hun havde et forsøg i 2. halvleg), 4-0 over Søren (der havde et skud på målmanden) og 1-0 over mig selv (efter et heldigt mål i slutningen af kampen). Kampen mellem Marit og Søren var mere lige, ider begge spillede som var de nedrykningstruede i serie 6. Søren vanrøgtede flere forsøg i første halvleg, og Marits enlige sejrsmål i kampens sidste minutter var ikke noget fodboldteknisk under. Bolden ramte stolpen efter et rigtigt tøseskud og rullede langsomt langs målstregen forbi en måbende målmand. Søren: "Det er der grimme mål, jeg nogensinde har set." Undertegnede: "Ikke nødvendigvis grimt, bare diletantisk."

Jakob - Marit endte 2-0 på to straffespark, men der var faktisk rigtig mange gode forsøg fra min

side. Marit spændte bare ben for dem - bogstaveligt talt!

Mod Søren gik det bedre, for han lod ikke som om han spillede Speedball II. Selv efter to flotte mål fra min side kæmpede han videre, og nederlaget sank først ind fem sekunder før tid, hvor han udbrød: "Årh, jeg har tabt!"

Og det havde han. Både stort og sammenlagt. her er listen - nyd den (især den ukendte helt i anden linje):

Jakob

1. Sparrevohn	10-0	3 sejre
2. Jakob	4-1	2 sejre
3. Marit	1-7	1 sejr
4. Søren	0-7	0 sejre

## PINBALL DREAMS - NIGHTMARE

Ja, ja, Marits udspil havde medført ikke så få grå hår i mit hoved. Problemet med Pinball Dreams er, at man kan være heldig eller uheldig. Derfor havde vi givet folk mulighed for at tage et ekstra

**Jakob og Søren bliver enige om, at Marits indsats næsten kræver en diskette-stening...**







Efter Pinball Dreams. Jakob bliver moppet godt og grundigt, og søger trøst hos sin bamse...

forsøg, hvis der gik helt galt. Søren lagde ud, og hele 1,3 millioner blev det til. Søren forlangte omspil, som den snyder han er. Meget bedre gik det ikke her - der var ikke så meget Pinball Wizard i ham, som vi troede, og pointtælleren endte på 5.318.090 - det måtte han bare leve med!

Der blev min tur - og alle mine timer på de små skumle grillbarer har faktisk givet mig en highscore på denne bane på 238.563.250 point. Jeg kunne se, at noget var rigtigt, da pointtælleren rundede de første 25 millioner, og de andre begyndte at skubbe til min stol, skænke øl og snakke om, at de jo altid bare kunne slukke for strømmen. Men, på de sidste 2 bolde scorede jeg kun 23.000 og til de andres latterbrøl måtte jeg nedskrive en score på 29.891.200 - ikke imponerende.

Jakob har altid hadet pinball - og følelsen har været gengældt. Derfor var det da heller ikke en ubehagelig overraskelse, da Jakob kun scorede 463.000 i første forsøg og 2.751.090 i andet. Mens vi andre lavede rigtig grillbarsstemning, startede Marit - og da det var hende, der havde valgt spiller, forventede vi os ikke så lidt. Men tælleren ville ikke højere op end 4.323.710. Marit, hvorfor valgte du det her spil? Var det for at gøre mig glad? Der lykkedes, og min anden sejr var en realitet. Tak!

Sparrevohn

Samlet stilling:

- |               |         |
|---------------|---------|
| 1. Sparrevohn | 8 point |
| 2. Jakob      | 4 point |
| Marit         | 4 point |
| Søren         | 4 point |

## PROJECT-X

Det var Sparrevohn, der valgte

Project-X, og nu synes jeg nok, det begyndte at se mistænkeligt ud, for skulle han vinde for 3. gang i træk?

Jakob lagde ud, og selvom han var en smule uøvet, præsterede han at nå frem til den alt for onde serie missiler, der koldblodigt gjorde det af med ham - 51900 blev det til.

Jeg var NATURLIGVIS bedre, og selvom der var et par småheld undervejs (rumsketet punkterede osv... Nå, ikke?), klarede jeg at løbe spidsrød foran missilerne og nåede det famøse End-Of-Level monster, der desværre også kaldte sig End-Of-Life, men 88650 fik jeg da ud af det. Marit havde gevaldige problemer med sine våbenvalg. Normalt trykker man space for at vælge et våben, men man kan også blot rykke en omgang i joysticket. Dette var Marit ganske uvidende om (vi gad da heller ikke fortælle hende det), så hver gang hun lavede drastiske undvigemanøvrer, fik hun et nyt våben. Det sidste dødsstød fik hun lige før missilerne, og så slappede Jakob af, da hans 3. plads nu var hjemme - hun mumlede vist noget om "tilbageholdelse af vigtige informationer". Sparrevohn spillede sidst, da han havde valgt, og det var IKKE noget vi så frem til, for med en hiscore på 483015 kunne det godt tage sin tid. På mirakuløs vis døde han godt halvsjæls gennem første bane, og jeg begyndte at vejre morgenluft... Meen, det kunne jeg have sparet mig, for han besejrede End-Of-Level monstret, og da han var så storladet og nådig, gik han med til at stoppe her - han havde jo vundet allerede, for 3. gang! (korruption, skandaløst).

Søren

Samlet stilling:

- |               |          |
|---------------|----------|
| 1. Sparrevohn | 12 point |
| 2. Søren      | 7 point  |
| 3. Jakob      | 6 point  |
| 4. Marit      | 5 point  |

## SWIV

Swiv var næste punkt på dagsordenen, og den ærværdige Jakob Sloths valg som arena for de konkurrenceudøvere. Det gik jo hverken værre eller bedre, end at han fik en ganske overbevisende førsteplads. Ja vi så os faktisk nødsaget til at stoppe ham med magt, da han havde passeret forbi os andre. Både fordi vi var under tidspress den dag, og fordi rygter ville vide, at 1 times Swiv skulle være peanuts for førortaltale hr. Sloth. Men stoppet ham fik vi da.

Marit og Søren tilbyder Jakob den sidste smøg...og så ryger han endda ikke!



Indtil denne time har jeg endnu ikke fundet ud af, hvordan det lykkedes for os, om årsagen til hans noget modvillige demission skyldtes Søren's ganske makabre trussel om at danse strepdans på hr. Sloths pladesamling, eller om det ganske enkelt skyldtes det faktum at mr. Sparrevohn på det rene tidspunkt, havde løbet af en submachine gun 24 mm inde i højre øregang på samme hr. Sloth, dagens Swivchamp. Newcommer Søren fik med lethed tilkæmpet sig en andenplads, og mon ikke det vil være galant at røbe, at han ligesom Jakob hører til den del af befolkningen, der har Swiv ligefrem under hovedpuden. Slaget om førstepladsen var giganternes kamp.

Den efterfølgende strid om de to sidste placeringer, vil næppe kunne navngives med samme frygtindgydende titel, da ingen af de to kombatanter havde sluttet et nævneværdigt bekendtskab med Swiv. Dagens kommentarer skulle efter sigende have været følgende: Spilredaktør Sparrevohn

"Den næste der tager et spil med, hvor jeg ikke kan vinde bliver fyret." Freelancer Marit "Det her er ikke lige frem noget, der kan bringe mit pis i kog". Og det blev til en 4. plads til mig...

Marit

Samlet stilling

- |               |          |
|---------------|----------|
| 1. Sparrevohn | 14 point |
| 2. Jakob      | 10 point |
| Søren         | 10 point |
| 4. Marit      | 6 point  |

## STREET FIGHTER 2

Søren fra Grenå er god til at spille Street Fighter 2 - og det ser sjovt ud, når han gør det! Måske





Den selvglade københavner i sit Jackson-look bliver hyldet af masserne.

på grund af en gammel PC-vane, måske bare fordi han er underlig... men han bruger altså ikke joystick, men taster. Og det må jeg respektere, for det viste sig hurtigt, at han havde en god grund til at vælge dette spil.

I et kikset forsøg på at gøre kampene så lige som muligt besluttede vi, at alle skulle møde alle, og at kun Ryu og Ken blev lukket ind på kamppladsen. De har cirka de samme slag, Karate Kid og den svenske heavy-sanger.

I den første kamp mødte jeg Sparrevohn, og må med skam meddele, at jeg ikke fik et ben til jorden. Sparrevohn tævede Marit på en hurtig, varieret facon, og så tævede Søren mig sønder og sammen med fingrene hoppende på tasterne. Efter en kort pause og en slurk Classic gentog han succesen mod en chanceløs men modigt kæmpende Marit, og den tydelige opdeling i en første og en fjerde division var en realitet.

I bunden lå Marit og undertegnede. Vi skulle kæmpe om at tabe de mindste lunser af vore forslæde ansigter. Og det gjorde vi. Søren og Sparrevohn græmmede sig, mens vi hoppede vildt omkring og sparkede huller i luften og i hinanden med vekslende succes, men efter to drøje omgange stod det klart, at Marit måtte finde sig i at ligge nederst. Allernederst.

Så var det tid til opvisningskampen. Hvem var bedst? Den lille, selvglade københavner med Arcade-joysticken eller den stolte jyde med sine taster? Ha! Det var jydin! Sparrevohn var præcis god nok til ikke at blive tævet ud af banen, men langt fra god nok til at vinde.

Jakob

1. Søren 3 vundne kampe
2. Sparrevohn 2 vundne kampe

3. Jakob 1 vunden kamp
4. Marit Ingen sejre

Samlet stilling:

1. Sparrevohn 17 point
2. Søren 14 point
3. Jakob 12 point
4. Marit 7 point

- Hermed var det næsten afgjort, at Sparrevohn, den lille gnom med det store smil, skulle have en samlet sejr. Men skulle det blive Jakob eller Søren, der skulle lægge sig som nr. 2? Var Marit helt tabt?

## SENSIBLE SOCCER

Sidste spil var Sensible Soccer, og for en gangs skyld var vi alle næsten helt grønne. Marit og jeg lagde ud med en MEGET spændende dyst, der endte 0-0. Så var det Sparrevohns og Jakobs tur, og det var en spændende kamp på mange måder. For det første sejrede Sparrevohn med 3-0, men jeg har på fornemmelsen, at han vandt fordi holdet rendte rundt i de mest afskyelige reggae-rastafan uniformer, der overgik selv Benetton i farvevalg. Jakob var simpelthen ude af stand til at få øjnene væk.

Bedre gik det Jakob mod mig, hvor han vandt 2-1, men læg lige mærke til den FLOTTE 2. plads jeg redede mig her. Godt skuldrer, Jakob.

Nu var det Marits tur til at få knækket ryggen af Sparrevohn, men det kan nok være, at han blev lidt bleg, da Marit Thatcher fik scorer i første halvleg (jeg har

nu altid ment hun var en hård dame). Hans distractionsforsøg med de skrækkelige uniformer var slået fejl! Dog var han ikke helt tabt bag en bold, for det lykkedes ham at udligne inden pausen. Desværre kunne Marit ikke klare presset længere i 2. halvleg, for pludselig lavede hun en floort scoring... i eget mål! Sparrevohns taktik var lykkedes og Marit var nu evigt fortabt!

Nederlaget havde psykisk nedbrudt hende, så Jakob havde let spil, da de mødtes: Han vandt 1-0.

Til sidst var det Sparrevohn mod mig, og til min egen (sikkert også de andres) store overraskelse, holdt jeg stand og kampen endte 0-0. En virkelig flot præstation, når jeg nu selv skal sige det så ydmygt.

Søren

1. Sparrevohn 5-1 5 points
2. Jakob 3-4 4 points
3. Søren 1-2 2 points
4. Marit 1-3 1 point

Samlet stilling:

1. Sparrevohn 21 point
2. Jakob 15 point
3. Søren 15 point
4. Marit 9 point

## DYNABLASTER

Dynablaster-runden skulle ikke overraskende vise sig at blive dagens højdepunkt. Dynablaster er et af de bedste, hvis ikke netop DET bedste multiplayerspil, der nogen sinde er lavet. Dette skulle Søren og Marit hurtigt komme til

at erkende, for det var første gang, at de blev præsenteret for dette usædvanligt underholdende spil, hvor det gælder om at springe hinanden i luften. Fordelingen af de fire placeringer var rimelig forudseelig. Det var Jakob og Sparrevohn, der skulle slås om første og anden pladsen, medens jeg og Søren skulle strides om tredje og fjerde pladsen, men begivenheden blev absolut ikke kedelig af den grund.

Reglerne var ganske simple, den der først fik 5 pokaler havde vundet. Om Jakob i fritiden vikarierer for Rullemarie, skal jeg ikke kunne sige, men han var hurtigst ved detonatorerne, og fik skrabet de 5 pokaler sammen foran næsen på Sparrevohn, der sluttede med 4. Derefter kom Søren og mig med hver 1 pokal, og da en fjerdeplads absolut skulle findes, måtte endnu en kamp udkæmpes, denne gang mellem de to nybagte Dynablastere. Jubelen kendte ingen grænser under denne dyst, Jakob og Sparrevohn kastede sig ud i The Wave, aldrig har så lille et publikum været så



Det er ved at være tid til at smide gæsterne ud



ihærdige. Målet var 2 pokaler, og disse 2 fik lille mig tildelt efter to gange i træk, at havde sprunget den stakkels Søren til kingdom come.

Marit

Det sluttede turneringen. Sparrevohn havde ført konkurrencen fra start til slut, og med sin sidste sejr og Søren's sidsteplads var Jakob sikker på 2. pladsen. Og Marit? Er du sikker på, at dit joystick virker?

Slutstilling:	Sejre	2. pladser	3. pladser	4. pladser	Point
1. Sparrevohn	4	2	1	0	24
2. Jakob	2	2	2	1	19
3. Søren	1	3	0	3	16
4. Marit	0	0	4	3	11

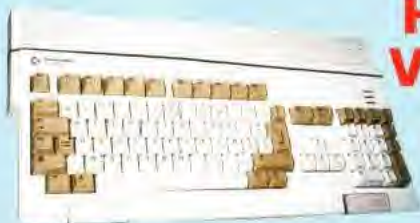




# AMIGA EXPO 1993

**Spil computer-fodbold mod bl.a.  
Kim Vilfort og andre landsholds-stjerner!**

**2.- 4. april 1993  
Hotel Sheraton  
Vester Søgade 6**



Fre.: kl. 11-19

Lør.: kl. 10-18

Søn.: kl. 10-18

Indgangsbillet kr. 40,-

Du kan købe din forsalgsbillet hos Statoil for kun kr. 30,-



**STATOIL**

samt hos din lokale Amiga-forhandler!

**Kæmpe  
Voice-show**

- direkte på scenen

- Vind præmier for over  
kr. 100.000!

Amiga Expo, fredag 15 til 17  
Hør mere på Voice  
102.9 MHz  
107.9 MHz

**Prøv den nye og fantastiske Amiga 1200  
Vind præmier for over kr. 100.000 i stort Radio Voice-show!  
Spil Sensible Soccer/ KickOff  
mod bl.a. Kim Vilfort!  
Mød folkene bag COMPUTER  
Og meget mere!**

**Shows:**

**Fredag kl. 15-17:**

**Gigantisk Voice-show m. præmier  
for over kr. 100.000!**

**Fredag kl. 18:**

**Spil computer-fodbold mod Kim Vilfort!**

**Lørdag kl. 14:**

**Spil computer-fodbold mod  
Kim Vilfort og Marc Rieper!**

**Lørdag kl. 16:**

**Spil computer-fodbold mod  
Marc Rieper og Uche Okechukwo!**

**Søndag kl. 12, 14 og 16:**

**Spil computer-fodbold  
mod Claus Nielsen!**

ARRANGØR:

*Det Nye*  
**COMputer**



Kim Vilfort



Marc Rieper



# Testkbehandlænger

Er Amiga'ens tekstbehandlingssystemer endeligt ved at nå et stade hvor de kan kaldes professionelle?

Af Kenneth Friberg

Amiga'en har indtil nu ikke været kendt for sine strålende tekstbehandlingsprogrammer. Hvorfor egentligt? Ifølge f.eks. WordPerfect er der ikke noget marked.

Der er ikke noget der er mere forkert. Enhver der har en computer og bruger den til andet end at spille, har et tekstbehandlingssystem, det være sig en editor eller et fuld-størrelse tekstbehandlingssystem.

Vi skal her kigge på to af de nyeste tekstbehandlingssystemer, Final Copy II (et amerikansk produkt) og WordWorth II (Digital International, engelsk).

Når man kigger på rivaliserende maskiner (PC'er, Mac'er osv.) har deres tekstbehandlingssystemer utroligt mange avancerede funktioner, bl.a. Automatisk Indholdsfortegnelse-generering, liste-generering, disposition, skemagenerering og LIX-beregning. Her skal vi se hvor langt programmer til Amiga'en er nået.

## Final Copy II

Final Copy (FCII) er et rimeligt nyt produkt. Det kom frem for få år siden, som version 1.2. Dengang var der store problemer med skærmrepræsentationen af de medleverede vektor-fonte. FCII benytter sig ligesom i tidligere version af sit eget format. Det er lidt ærgeligt, da man tvinges til at købe sine fonte hos kun én udbyder. Det er heller ikke muligt at bruge fonte, man finder som PD

rundt omkring - ikke medmindre man kan få dem konverteret, og det bliver nok svært.

Siden dengang er der sket mange ting, og nu er antallet af fonte nået op på et acceptabelt niveau. FCII er som de fleste tekstbehandlingssystemer til Amiga af WYSIWYG typen (What You See Is What You Get), dvs. at systemet prøver så vidt muligt at repræsentere printerudskriften direkte på skærmen.

## Følger Commodores retningslinier - behageligt!

FCII er konsekvent designet efter Commodores Guidelines for brugerskader. Det er behageligt når man først har vænnet sig til det, og netop fordi at mange andre programmer er begyndt at følge retningslinierne er det nemt at sætte sig ned og bruge et nyt program.

Det skal ikke være nogen hemmelighed at undertegnede er en 'systemets mand', og det ville gøre alt nemmere, hvis de faste menupunkter såsom Quit, Save og lignende altid befandt sig de samme steder, i forskellige programmer. Det overflødiggør nemlig den ellers meget almindelig manual-studering.

Apropos manualer er FCII absolut over middel. Der er gode indholdsfortegnelser, både over hele bogen samt over hvert kapitel. Den er ringbunden, og det betyder at man nemt kan sidde og arbejde med den udmærkede

tutorial i vejledningen, uden at man skal holde bogen åben med hånden. På negativ-siden tæller, at den er s/h. Den er lavet udelukkende i gråtoner. Det er derfor lidt svært at se cursoren på skærbillederne i vejledningen - den er nemlig lyseblå på den hvide baggrund. Men alt i alt er manualen over middel.

## Ret besværlig funktion

Af features i programmet er der de mest almindelige. En lidt anderledes 'feature' er, at hvis man ønsker at sætte en del af sin tekst i kursiv, skal der vælges en helt anden font. Denne lille detalje (som alle andre systemer klarer automatisk), bliver på denne måde ret besværlig. Der er heller ikke automatisk indholdsfortegnelse/index generering. Denne funktion er ellers meget anvendelig, når man sidder med et langt dokument og så finder ud af, at man skal flytte/indsætte eller fjerne noget tekst midt i dokumentet (det er jo altid der der er noget galt). Denne funktion er noget man absolut kan forvente efterhånden, og at den ikke er inkluderet er et stort minus.

FCII understøtter grafik i dokumenterne pant, og der er absolut ikke noget problem i at indsætte et billede i sit dokument. Der er også indbygget nogle primitive tegneredskaber, men det skal desværre understreges at de er primitive, og ikke til nogen nytte.

Der er også en temmelig SMART funktion. Nemlig Master Page. Her kan man ind-sætte tekster og grafik der skal vises på alle sider - desværre er det ret besværligt at indsætte en bundtekst i sit dokument, det kræver nemlig at man sætter linieskift hele vejen ned over siden!

Sideangivelse er meget ufleksibelt, hvor et dokument starter på en fast side. Det er dog muligt med en forside, men det er ikke muligt at starte en ny siderække midt i et dokument.

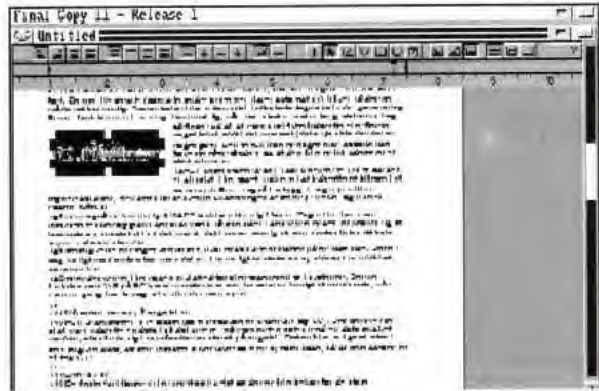
Der er desværre ikke nogen mulighed for skemagenerering i systemet. Denne funktion som WP på PC'ere er næsten ene om, lærer man hurtigt at værdsætte, når man en gang har forsøgt at sætte skemaer op.

## Måneden staves på engelsk

FCII understøtter ikke locale (som introduceret under 2.1 og 3.0). Der bevirker at skal man indsætte en dato i sit dokument, må man enten nøjes med en dato angivet med tal, eller finde sig i at måneden er stavet på engelsk. Det er ikke muligt at rette i den angivne dato, da den indsættes bliver lavet som en speciel kode, så at hele datoen er 'et tegn'.

## Overblik

De fleste funktioner virker nemt og hurtigt og der er ikke behov for de store processorkræfter her. Final Copy II er velegnet til mindre tekstopgaver, med et par





# Final Copy II

Word Processor for the Amiga



from SoftWood, Inc.



billeder måske, men det egner sig ikke til større tekster med et (u)overskueligt antal sider. Det mangler det for mange funktioner til, bl.a. den vigtige listege-nerering.

## WordWorth II

WordWorth II (WW) er ligesom FC er ret nyt produkt. Det er en efterfølger til KindWords, og uden overdivelse en værdig efterfølger. Også dette system er WYSIWYG. WW har ikke haft de samme børnesygdomme som FC, da WW benytter sig af det samme format som Workben-chen gør, med skalerbare fonte. Det giver også den fordel at WW kan dele fonte med programmer som Pro Page, Page Setter og selvfølgelig Workbench.

## Design

I modsætning til FC er WW bygget op helt uden Commodores Guidelines in mente. Forfatteren af programmet har konstrueret sit eget interface, kaldet HIP (Human Interface Protocol). Allerede under Hard disk installationen støder man på det første gang, og her må jeg takke nej. Man aner ikke hvad programmet foretager sig, medmindre man sidder og følger med i manualen. Det er ikke meningen med intuition.

I stedet for dette program, som informerer meget dårligt om hvad det foretager sig, burde Digita udnytte at Commodore har lavet et smart program til net-

op harddisk-installation. Ærgeligt at programmøren her har ment at han var klogere.

Generelt fungerer HIP dog udmærket. På skærmen er værktøjerne placeret til venstre på skærmen, i modsætning til FC hvor de er placeret i toppen - hvad der er bedst er nok en smagssag, men for mig ligger det mere ligetil at de befinder sig i siden. Her befinder sig også mange rare (og relevante) værktøjer, bl.a. en udførlig hjælp.

## Funktioner

WW's funktioner virker mere velvalgte end FC's. Her er listege-nerering, automatisk udpunkte-ring, flere lister, index og så videre. Det er bare som det skal være.

Der er ikke nogen tegnered-skaber i programmet. Til gengæld tilbyder WW både Cool og Hot

linking til billeder. Det betyder at hvis der bliver rettet i et billede, der er indsat i dokumentet med et tegneprogram, vil WW selv hente det korrigerede billede ind. Med Cool link vil det ikke blive vist umiddelbart i dokumentet, men bliver det skrevet ud til printer eller gent, benyttes det rettede billede. Til sidst tilbydes ingen linking, der betyder at billedet i sig selv bliver gent i dokumentet.

WW tilbyder udnyttelse af AGA-chipsættet, både med udnyttelse af de ny opløsninger, samt palette-sharing mellem billeder. Hvis man f.eks. arbejder i 256 farvers opløsning, og ønsker at indsatte et farvebillede i dokumentet vil paletten i billedet blive indsat i WW's palette, og derfor vil billedet blive vist med sine korrekte farver. Dette vil også gøre sig gældende hvis man har flere billeder i dokumentet, eller

endda på samme side.

WW har UTROLIGT mange formater man kan hente og gemme i. Der er selvfølgelig Kind-words, AmigaWP (4.2) men også RTF (Rich Text Format) og PC WP (5.1) kan både indlæses og gemmes. For de fleste formater gælder dog at grafik ikke bliver overført. Men blot det at man helt smertefrit kan overføre dokumenter fra PC/Mac til Amiga (og tilbage igen) betyder meget.

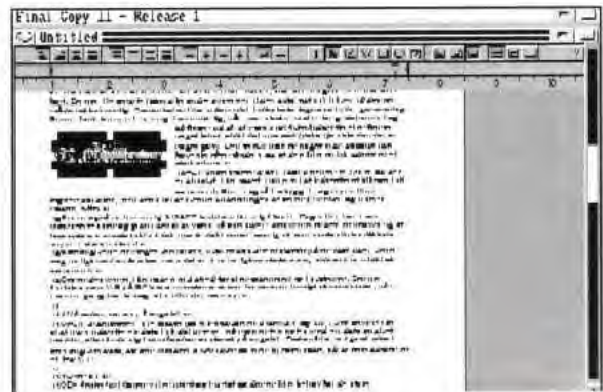
Man kan fristes til at sige at der som sædvanlig ikke er nogen skemagenerering i WW, men det er som sagt tidligere også kun set i WP.

## Så flere sider på en gang

Det er meget nemt at sætte top og bundtekster ind i sit dokument, og ligeledes med sidenummere-ring, der blot sættes i top eller bundtekst, og så bliver det kun skrevet der.

Af små friske detaljer har man et mulighed for at vise udskrift på skærmen. Det i sig selv er ikke noget specielt, men der kan både vises facing pages eller flere sider på en gang. Meget lækkert når man skal overskue et dokument på mere end én side og gerne vil spare lidt på sin printer.

Sideangivelse i WW er mere primitiv end i FC, og her kan ikke angives et bestemt spring mellem siderne. Det er kun muligt at vælge mellem en side-tæller eller at indsatte et side-





nummer der starter ved en bestemt værdi. Denne gælder så for hele dokumentet.

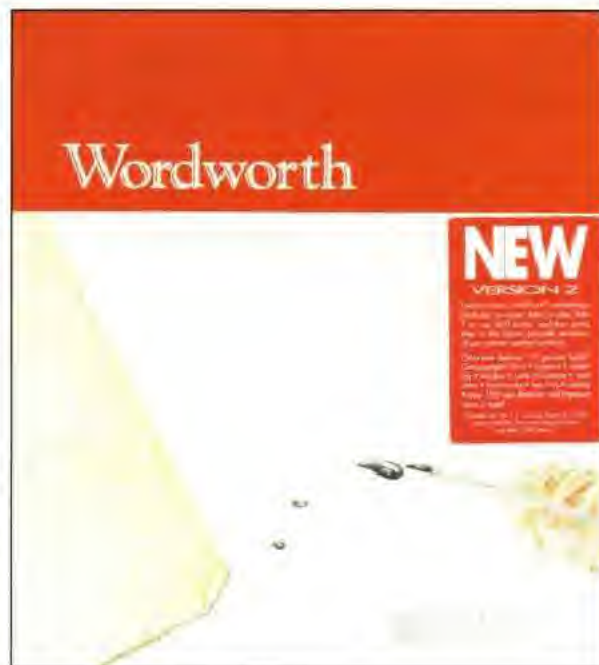
## Heller ikke locale her

WW understøtter heller ikke locale. Her er der dog flere muligheder med hensyn til den dato der skal indsættes. Det er både muligt at indsætte den nuværende dato, (denne bliver så indsat som en række bogstaver som du kan rette) eller at indsætte en speciel kode som vil indsætte den nuværende dato ved udskrift til printer.

## Samlet indtryk

WW er et meget gedigent program, der er flere features i det end i FC, ligeledes er de lavet bedre. At man ikke bryder sig om HIP er måske en vane, men et irritationsmoment er det dog alligevel. WW er mere krævende med hensyn til processor end FC er, det går ikke hurtigt på en 68000, men det går trods alt heller ikke så langsomt at der ikke kan bruges.

FC efterlader en del utilfredshed i daglig brug. Der er måske nok hvad man har brug for ved ikke for store tekster, men efter min mening skal et program til netop tekstbehandling være til at



vokse med. Der skal være funktioner som man aldrig havde tænkt på at bruge, men som vil gøre det LANGT nemmere at arbejde på en tekst.

Begge efterlader selvfølgelig ønsker om at der skal laves en

skemagenerings-funktion, sideangivelsen skal være langt mere fleksibel, der skal være locale, så både datoen bliver korrekt, og programmet bliver på dansk.

## Fakta:

Final Copy II, pris kr. 1150,-  
Betafon, tlf: 3131 0273  
WordWorth II, direkte fra  
Digita i England:  
Digita International Ltd  
Black Horse House  
Exmouth EX8 1JL  
England

(Spørg evt. din lokale forhandler!)

# GREMLIN GIVER DEN EN PÅ BOLDEN!



I anledningen af, at flere af vores læsere snart har fødselsdag, har Gremlin besluttet sig for at være i gavehumør. Fem læsere kan hver vinde en ægte læderbold, til brug her i foråret, plus en Gremlin surprise-pakke med masser af spændende ting (siger de i hvert fald selv!). Og som om det ikke var nok, har S.E.S og ESCape her i Danmark valgt at give et Premier Manager til hver af vinderne. Hurra!

Alt hvad Ruth Bartles fra Gremlin gerne vil have at vide er følgende:

1. Hvor mange spillere kan spille samtidig i Premier Manager?
2. Gremlin Graphics ligger i Sheffield. Der er også to hold fra Sheffield i Premier Division - hvad hedder de?
3. I hvilken liga starter man i Premier Manager?
4. Hvor mange hold er der i Premier Division?
5. Hvem var den første, der scorede hat-trick i Premier League i år?

Ja, men ingen har sagt, at det skulle være nemt! Send dine svar og adresse til:

Det Nye Computer  
St. Kongensgade 72  
1264 København K  
Mærket "Premier"

Navn: \_\_\_\_\_  
Adresse: \_\_\_\_\_  
Postnr./By: \_\_\_\_\_  
Computertype: \_\_\_\_\_

Og du får ikke ubegrænset betænkningstid - vi ser gerne dit svar inden mandag d. 3/5-1993.  
Held og lykke!



# Udprint dine 24 bit-billeder!

**Væk din gamle, støvede printer til live igen! Med programmet TruePrint24 får dine udprintninger en helt ny dimension - selv med en gammel rusten printer.**

Af Marshal M. Rosenthal

Det at vælge en printer er meget sværere end du måske forestiller dig. Skal det være en ink-jet, eller dotmatrix? Postscript kompatibel? Kun til store tekst-runge opgaver? I modsætning til at en computer er en printer et vigtigt værktøj, som du kan kommunikere med til en bred gruppe af personer og firmaer, i form af breve osv.

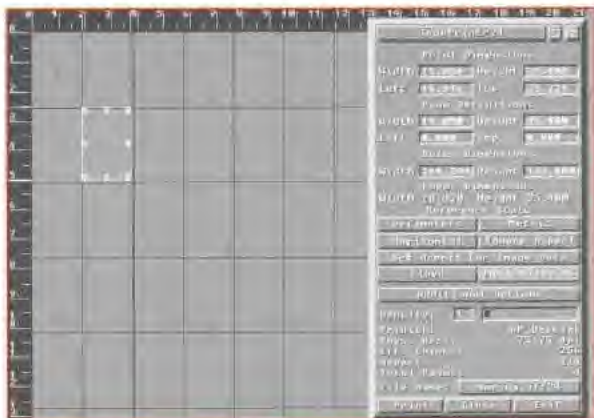
Kunden, eller personen nede om hjørnet har ikke brug for at vide hvilken maskine der er blevet brugt til fremstillingen af det brev, eller den grafik - men modtageren kan med det samme se, HVAD og hvilken KVALITET han/hun får.

## Løsning på problemet

I denne forbindelse har Amiga både en god og en dårlig nyhed. Den er skabt til at kunne klare bl.a. store grafiske opgaver, og avancerede tekst-programmer. Der er masse af printer-drivere - som du får gratis - og for det meste laver de et fantastisk sykket arbejde uanset hvilken printer du har. Men...

Amigaen kan kun printe 12 bit-planer i farve, og 4 bit-planer i raster. Det betyder for os i den virkelige verden, at en farve-printer ikke kan fremstille et foto-realistisk billede (der kræver 16,8 millioner farver/24 bit), eller hele s/h-området, der er 8 bit (256 gråtoner). Dette skyldes altså ikke printeren, men selve Amigaen. Men nu er der også en løsning på det problem.

ASDG er velkendt for deres Art Department Professional, og andre gode programmer, som mange har stor nytte af. De har med Trueprint 24 skabt et helt nyt "printer operativ-system", der helt overtager kontrollen af din Amiga, og får selv en gammel og udkørt printer til at kunne printe flotte billeder i god kvalitet.



Her sætter du parametrene for din udskrift, før udprintning. Som du kan se, er der nok at ændre på!

## Få udskrifter som på en PostScript-printer

I standard-opsætning kan TruePrint 24 udprinte både 24bit-farve og 8bit-gråtone billeder. Du får nu fantastisk udprintning af billeder på de normalt så kedelige printere, som de fleste af os har derhjemme - men kvaliteten er lige så høj som på dyre Postscript-printere.

Installation er en simpel procedure, og programmet bruger Commodores nye installerings-program. Det kan anbefales at lægge softwaren over på harddisk, men programmet kan også køre fra disketten. Programmet kan aktiveres både fra Shell og via ikon, og med et ekstra-program, TP24, kan du placere de filer du vil have udskrevet, direkte ovenpå ikonet - så klarer programmet resten. Denne feature er dog forbeholdt Workbench 2.x-ejere.

TruePrint 24 hovedskærm er lidt skræmmende, men med blot et par minutters læsning i den glimrende manual, der både indeholder referencer og et lærer-afsnit, har du fod på det hele.

## Du ser ikke billedet

Indlæser du nu et billede, vises det ikke på den tern-inddelte skærm. I stedet ser du en lille repræsentant for dit billede. Ved

at bruge "knapperne" på skærmen, vælger du de forskellige printer-parametre, som f.eks. størrelsen af papiret der skal skrives ud på, perspektivet af billedet (der kan justeres automatisk), plus farver, kontrast, gamma og slørings-effekter. Det sidste kender du måske som "dithering" og er her meget mere avanceret end i Amigaens Preference-udvalg. At lære og forstå denne effekt er dog meget let, og her er manualen en rigtig god hjælp. Du får også et par eksempler på et par dithering-effekter, som du selv kan eksperimentere med.

Dette program er så stærkt, at det faktisk kan få 32 gråtoner på en helt normal kun-til-tekst printer (som f.eks. daisy wheel-printere) - og så kan du nok forestille dig, hvad din dot-matrix eller ink-jet SÅ kan!

Vi prøvede programmer af på en Hewlett Packard Deskjet Plus (s/h), og C-modellen (farve!), og TruePrint 24 var meget imponerende.

## Få fuld kontrol over udprintningen

Kontrol-panelet er delt ind i felter, med linialer foroven og i siden, og repræsenterer det billede, der skal udskrives, i forhold til side-størrelse og grænser. På et

"mobilt" vindue sidder selve kontrollerne der bruges når du skal udskrive (hovedkontrol-panelet).

Med orienterings-kontroller roterer du billeder (og udskriften), og programmet kan manipulere med ethvert billede under IFF24-standard. Tætheden kan sættes direkte fra programmet (afhængig af printerdriveren), og med en "meterviser" kan du se hvor langt udskriften er nået.

Du kan også skrive ud til en fil i stedet, ved at bruge Commodores egen CMD-feature i System-skuffen.

En speciel stærk feature er muligheden for at printe billeder ud i plakat-størrelse, der fylder flere A4-sider. Maksimum for en plakats størrelse er 999x999 tommer (1 engelsk tomme er lig 2,54 cm).

Der er egentlig ikke nogle negative sider ved TruePrint 24, men der stilles et krav til din printer: for at kunne virke SKAL printerne have en driver der supporterer "strip printing". Hvis ikke printeren har det, så er den udelukket i forbindelse med TruePrint24. Indtil videre kan følgende printere IKKE anvendes: CalComp\_ColorMaster, CalComp\_ColorMaster2, Tektronix\_4693D og Tektronix\_4696. Check med din manual først.

## Fylder et gabende hul

TruePrint virker på alle Amigaer, og hvis du har Workbench 2.x er der yderligere muligheder i programmet. 1Mb RAM anbefales, og jo mere desto bedre, da der skal bruges megen hukommelse ved udskrift. Hvis du ikke har hukommelse nok til at skrive et stort billede ud, kan programmet "spoole" udprintningen direkte fra disk, og placerer derved ikke hele billedet i hukommelsen først.

Alt i alt er lækker stykke software, der udfylder et stort og gabende hul for mange printer-ejere.

## Fakta:

TruePrint 24  
ASDG  
925 Stewart St.  
Madison, WI 53713, USA



# DeluxePaint IV - AGA

**Amigaens mest populære tegneprogram gennem tiderne, DeluxePaint, er nu lavet i en speciel udgave, der udnytter det nye chipsæt i Amiga 1200/Amiga 4000.**

Af Marshal M. Rosenthal

**D**eluxePaint har næsten været standard-programmet til Amiga, lige siden dens oprindelse, og Electronic Arts har hele tiden opdateret programmet.

Det at have flerfarvet palette og stencils virker måske noget gammeldags, nu hvor vi har fået morphing - som DeluxePaint IV AGAint iøvrigt også kan, men tænk engang på hvad andre computere formåede, da Amiga og DeluxePaint først ankom.

## Den nye version er hurtigt ude

For at følge med tiden og konkurrenterne, har Commodore lanceret det nye grafiske chip-sæt, AGA. Og Electronic Arts har ikke været sene om at lave en speciel DeluxePaint-version til de

nye Amigaer. AGA (Advanced Graphics Architecture = avanceret grafisk arkitektur) giver helt nye grafiske muligheder, og kan findes i både Amiga 4000 og Amiga 1200.

DeluxePaint IV AGA kan også køre på de gamle maskiner med ECS-chipsættet (ECS = Enhanced Chip Set, forbedret chipsæt), men her får du selvfølgelig ikke de specielle AGA-muligheder. AmigaDOS 2.04, 2.1, 3.0, samt den kendte IFF-struktur understøttes. Dog kan Kickstart/workbench 1.3 ikke bruges.

DeluxePaint IV AGA kan også klare Appltem (AppIcon og AppMenus - mere om det senere i artiklen), og TriMedia's DrawingPad og DrawingBoardII. Udover den bagudvendte kompatibilitet, er der tilføjet en del

funktioner her.

Den nye DeluxePaint har brug for 2MB ram, og en harddisk. Du kan godt bruge 2 diskdrev i stedet, men her må du forvente længere loade-tider.

## Forbedringer i 4.1 følger med

Forbedringerne i DeluxePaint 4.1 er også med i den nye AGA-version. Dette inkluderer fuld-skærms morphing (forklares senere), support for skalér-bare fonte, fixed stencils virker nu med animationer og palette- og farve-panel menuerne er forbedret.

Installation af programmet er simpelt, og bruger Commodores nye standard install-procedure. Du skal indtaste dit helt eget serial-nummer for at kunne udføre installationen, men herfra går

resten automatisk. Når maskinen er klar med installationen, har du nu: selve DeluxePaint-programmet, en readme-fil og player-programmer. Der er også blevet skabt et par skuffer: fonts, karafonts, move, color og 2.0 ikoner.

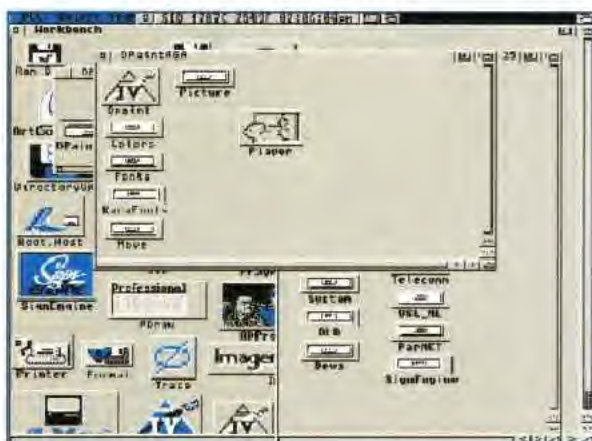
En disk med u-pakkede billeder er også inkluderet, og fylder således en del på disken.

## De nye farvemuligheder

De nye AGA-muligheder er selvfølgelig på grund af det nye chipsæt. A4000 og A1200 (8 bits pr. RGB, 8 bit HAM, 256 farvemodes) kan klare fra 2 til 256 farve-registre, i en opløsning der spænder fra 320x200 op til 1280x400. Farvepaletten på 256 farver kan vælge fra 16.8 millioner forskellige farver, og HAM er



DeluxePaint IV AGA kan nu klare tegnebræt, og det betyder at du nu har mulighed for at bruge vandfarve-effekter, ved at vælge farvetryk. I EFFECT-menuen, vælges Pressure (tryk) - på den måde kan du variere farve-intensiteten. Farve-gennemsigtighed (translucency) kan også ordnes her, ligesom brush'ens følsomhed også kan kontrolleres.



Installation af DeluxePaint bruger Commodores nye install-procedure. Bagefter bliver der også skabt et par skuffer: fonts, karafonts, move, color og 2.0 ikoner. En disk med u-pakkede billeder er også inkluderet.





Kender du denne herre? Bortset fra at han er en væsentlig del af den Ægyptiske historie, har han altid været DeluxePaints varemærke. Her optræder han i 256 farver (lo-res), noget som er specielt for AGA-versionen.

nu muligt i de førnævnte opløsninger. Standard HAM-opløsning er kaldet HAM 8, og er en 64-farvers palette (der kan konverteres tilbage til HAM 6 med 16 farver).

Mere bemærkelsesværdigt er den nye skærmformat-requester, der er arrangeret en smule anderledes end før, og har flere muligheder. Det at vælge display-mode er så simpelt som at trykke på en musetast, eller du kan selv indtaste display-mode efter dit valg. Du kan også selv vælge Pattern-matching (mere om det senere). Tekst- og standard overscan-dimensionerne ligger nu i Preferences-kataloger.

Programmet sørger selv for at checke hvilket chipsæt, operativsystem, og monitor du har (en multisync er nødvendig for næsten alle modes, undtagen den laveste). Du kan selv vælge min. og max.- størrelse på det valgte skærm-format. To nye wildcards bruges til at filtrere monitor-modes fra. F.eks. ved at bruge (pil-op) og "PAL", vælger du på

den måde kun at bruge PAL-opløsning (PAL er den europæiske skærm-norm). - er lige det modsatte, og skal opfattes som et minus. Hvis du f.eks. vil fravælge PAL, skriver du -PAL. Dette kan også gøres ved mere udspecificerede opløsninger, som halfbrite osv. DeluxePaint IV AGA kigger også i Monitorskuffen, og gør de monitorer der er tilstede, tilgængelige.

er valgt. Der er også mulighed for PBM-support, så programmet kan læse billeder gemt med MSDOS-versionen af DeluxePaint IV AGA.

Fremover behøver du ikke at load og save brushes, når du vil bruge dem i forskellige programmer. De kan nu blive klippet og klistret via Amigaens clipboard. Brushes kan også hurtigt fjernes fra hukommelse ved bruge



## Kan klare tegne-bræt

Som før nævnt kan denne version af DeluxePaint klare tegnebræt - specielt dem fra Tri-Media. Det betyder at du nu har mulighed for at bruge vandfarve-effekter, ved at vælge farve-trykket. Hiv ned i EFFECT-menuen, og vælg Pressure (tryk) - på den måde kan du variere farveintensiteten. Farve-gennem-sigtighed kan også ordnes her, ligesom brush-ens følsomhed også kan kontrolleres.

24bit IFF-filer kan nu indlæses, hvilket er et stort fremskridt. Problemet er bare, at programmet ikke kan save billeder som 24 bit, eller vise dem. Filer bliver konverteret til den skærm-opløsning, der

kommandoen free i brush-menuen.

Ydermere kan DeluxePaint startes fra shell, hvilket indebærer at du her kan sætte flere parametre, såsom display-modus, koordinater osv.

## Brug tastaturet istedet for musen

DeluxePaint IV AGA supporter som før navnt Applcon og AppMenus, der er en del af Workbench 2.0 og højere. Applcon er et sekundært ikon, der kan ses på workbenchen, mens grafik-programmet kører. Du kan hurtigt indlæse billeder og animations-filer ved at trække deres ikoner henover Applcon. AppMenu nåes fra TOOLS på workbenchen.

Der findes yderligere funktioner i 4.1, bl.a. at du kan bruge tastaturet til at skyde genvej gennem et katalog - f.eks. kan du trykke "p" istedet for at trykke på "Parent" med musen, og med TAB (-ulatoren) hopper du fra tekstlinje til tekstlinje i en request.

"Brush Handle" positionen ændres med ALT-X, og "Be Square" funktionen gælder nu også for indbyggede brushes, cirklen (Circle) og rektangel-værktøjet (Rectangle).

Du vil ikke mere se farvespredningen lige over requesteren. Den er væk. I non-HAM kan du se din gradient ved at hente "Fill"-requesteren. Dette kan du gøre mens "Range"-requesteren er fremme. Stencil-farver vælges og fravælges nu på en lidt anden måde; brug den venstre museknap til at vælge, og den højre til at fravælge. "Scale"-modus er helt nyt og med den kan du konvertere IFF RGB4-værdier (de gamle 0-15 farver af alt eksisterende IFF-grafik), til de nye RGB8-værdier (0-255).

Player er også ny. Nu supporter 256-farver og HAM-8 animationer og billeder, og er 2.04, 2.1 og 3.0 kompatibel.

## Kan allerede købes nu

Mens du læser dette, er den nye version allerede i handlen, og du kan købe den hos din lokale forhandler.

Du kan nok se, at ligesom den originale DeluxePaint fik alle til at købe Amiga 1000, så vil DeluxePaint IV AGA gøre det samme med Commodores nye avl.





Amiga Warehouse - Finlandsgade 25 - 8200 Århus N - Tlf 86166111

GVP verdens største udvikler af periferi udstyr til alle Amiga modeller, nu også verdens billigste!

## Verdens Premiere

På de nye udvidelser fra GVP til A1200. GVP er kendt for aldrig at gå på kompromis med kvaliteten, og disse produkter outperformer alt tidligere.

## FANG

- Markedets hidtil hurtigste SCSI Controller & 32Bit Ram kort til A1200
- Sokkel til FPU. Fås også i 33MHz
- 8MB fast Ram monteres direkte
- Intern montering = nul kabler & PSU

0 FPU / 0 Ram / SCSI  
2.925,00

33 MHz FPU / 4MB Ram /  
SCSI controller  
4.995,0

## JAWS

- 40MHz 68EC030 processor
- Sokkel til 40 MHz FPU
- Mulighed for montering af op til 32MB fast Ram direkte på kortet.
- Intern Montering = nul kabler & PSU

40MHz 68EC030  
40MHz FPU  
Incl. 4 MB Ram  
kun  
4.995,0

## Interne A600/1200 Harddiske

- 85 MB intern model
- Super Maxtor drev (15ms) incl. kabler vejledninger og installations diskette.
- Passer til den eksisterende AT/IDE Controller i din A600/1200
- Eller bevar din garanti og få den installeret på vores værksted

2.995,00

OBS! Vi har også lavpris drev til A1200, ring og hør.

## GVP Hardcard HC8 Verdens hurtigste!

- Lynhurtig SCSI II DMA Controller
- Kan leveres med HD fra 40 til 420MB.
- Kan udvides helt op til 8MB ram.



40 MB 2.600,00  
80 MB 3.195,00  
120 MB 3.495,00

## IMPACT A530 Accelerator & HD

- 40MHz 68030, m/FPU sokkel
- Kan leveres med HD fra 40 til 213MB.
- Plads til 1,2,4 eller 8 MB 32Bit Ram.



40MB 5895,00  
80 MB 6.160,00  
120 MB 6.495,00

## GVP PhonePak A2000/A3000

- TeleFax, Telefonsvarer og Voice-Response system i ét!
- Fuldblod 9600 BAUD



Incl. Software  
Kun 3.550,00

## GVP G-Lock Genlock

- To composite video indgange, eller en Y/C (S-Video) indgang.
- Specielt kredsløb til special-effects.



• Fungerer som en softwarestyret RGB splitter til brug med Digi View.  
3.950,00

## GVP G-Force 030 Verdens hurtigste!

- G-Force 030 leveres som 25, 40 eller 50MHz.
- Verdens hurtigste SCSI controller.
- Nem og hurtig montering af RAM (op til 16) når du har brug for mere end de medfølgende 4MB (25 MHz; 1MB).



priser uden HD  
25MHz 4.550,00  
40MHz 6.495,00  
50MHz 9.875,00

## GVP HD 500 + Harddisk + Ram

- HD8 kan leveres med Quantum 40, 80, 120 eller 213 MB Maxtor harddisk.
- Nem og hurtig montering af RAM - 2, 4 eller 8MB FAST RAM



40MB 3.245,00  
80MB 3.545,00  
120MB 4.245,00  
213MB 5.195,00

## I/O Extender

- 2 highspeed seriel porte
- 1 parallel højhastigheds port.
- Perfekt til f.eks. flere printere digitizere, samplers, scannere o.s.v.
- Et must for Sysop's med flere linier



1.850,00

## Image FX

- 24 bit tegneprogram & billedbehandling i alle opløsninger.
- Incl. Morphplus progampakken.

2.250,00

## GVP DSS8 Sampler

- Real-time 2 kanals oscilloskop og spectrum analyzer. Software styret indgangsfølsomhed på mic/line. Lydefekter, bla. ekko, rumklang, Save i Sonix, IFF eller RAW format.



Pris 795,00

Distribution til  
forhandlere.  
86167542  
Amiga Warehouse

Tilbud gælder fra 260393 til 260493 - Forbehold for fejl i priser og specifikationer.









Sådan! Fairfax's suveræne billede fra Andromeda's "Mind Riot".



Illustrationen til Musicland's bedste musikstykke.



Raytracing i HAM!!!

# KAOS PÅ

**Nogle af demo-scenens største grupper er i opløsning, og nye lovende grupper er på vej frem. Vi har forsøgt at finde orden i kaos.**

Af Mads Pedersen.

Det er småt med gode demoer for tiden, men ellers er der masser af aktivitet. Rygterne svirrer, gamle hæderkronede grupper som Anarchy og Rebels er i krise, og nye grupper ser dagens lys.

Stor-gruppen Anarchy har problemer, store problemer. De har måttet bide i den sure citron og se medlemmer som englænderne Dan, Nuke og Paradroid, hollænderen Facet, danskerne Hannibal, Mad Freak og Slash (trioen bag 3D Demo 1+2) forlade dem for at grundlægge en helt ny gruppe kaldet "Lemon(.)".

Desuden har Slammer, der kodede den flotté demo "In The Kitchen", ligesom grafikerne Xience, forladt Anarchy til fordel(?) for Melon DeZign. Mills-shake og ICronite har dannet deres helt egen gruppe, som de kalder for Camel Corporation (deres logo er i øvrigt en dromedar!!!).

De resterende Anarchy medlemmer bebuder en omstrukturering af gruppen, således at diskmagasinet "Stolen Data" forbliver et Anarchy produkt, og antallet af medlemmer skæres ned til omkring 20. En af grundene til gruppens problemer er ifølge Anarchy selv, at de havde divisioner i for mange lande.

## Flere grupper i krise

Gruppen Rebels er også i krise. Rebels, som bl.a. er kendt for deres mange demoer ("Total Triple Trouble", "Outland", etc.) og BBS'er, har på det seneste mistet rigtig mange medlemmer. Mange af de gamle Rebels medlemmer har dannet en ny gruppe kaldet Movement, hvor også diskmagasinet Eternal, er gået med. Hvis de i denne nye konstellation forstår at have produktiviteten, vil det blive en interessant gruppe at følge fremover.

Andromeda er i det danske diskmagasin "Top Secret" blevet udråbt som årets gruppe 1992. Gruppens første produktion i 1993 er demoen "Mind Riot",

og den har vi set lidt nærmere på...

## ANDROMEDA - MIND RIOT

(Kræver 1Mb hukommelse)

Andromeda gør det igen!!! D.O.S, Mirror og nu... Mind Riot !!!

"Mind Riot", der er koderet af Dr. Jekyll, udmærker sig først og fremmest ved et flot design. De forskellige rutiner bliver præsenteret på en meget utraditionel måde, og desuden er store dele af demoen lavet i Hi-Res, hvilket giver både design og rutiner et ekstra pift.

Fairfax åbner showet med et fantastisk billede af en meget bange dame, der bliver jaget af en dæmonisk udseende mand. Desværre kommer resten af grafikken ikke helt op på dette høje kvalitetsniveau, men det er da blevet til en raytracing i HAM (4096 farver), og et par pæne logoer ind imellem.

Selvom et par af rutinerne, omend optimerede, er gengangere fra Andromedas musikdiskette "Mirror", er der masser af nye ideer. Blandt de bedste rutiner er en meget hurtig cirkel rutine, "mirror vector" (et slags vector spejl) og "tunnel vector" (en vector-terning med roterende vector tunneler på siderne).

Musikken, der er lavet af Mr. Man, er tilpasset demoen meget godt, og den harmonerer perfekt med næsten alle rutinerne. Alligevel forstyrrer det helhedsindtrykket, at den til tider helt fader væk, for at begynde igen ved den næste rutine.

Alt i alt har vi her fat i et koncept, som uden tvivl vil blive forsøgt kopieret mange gange. Design og kvalitet er i højsædet, og der er ingen tvivl om at Andromedanerne med "Mind Riot" lever op til deres slogan - Andromeda 1992 has only been an introduction.

## DIGITAL - THE DAY OF RECKONING

Der er meget langt imellem den gamle engelske gruppe Digital's store demoer, men til gengæld kan man være helt sikker på, at der er tale om produktioner af meget høj kvalitet. Der skulle således gå ikke mindre end 11 måneder fra gruppens sidste demo "The Punisher" blev udgivet i Januar 1992, til "The Day of Reckoning" (DOR) så dagens lys i december måned sidste år.

Yaz har stået for lydsiden, og han har lavet et stykke technohouse, der i sig selv er ret godt, og som sådan også passer rigtig godt til demoen. Grafikken i "DOR" er ikke noget at råbe

## GRATIS DEMOER

I denne måned kan alle abonnenter GRATIS hente følgende fra COM-BBS:

"Mind Riot" - Andromeda, "The Day Of Reckoning" - Digital, "Musicland" - Brainstorm, "The Official EuroChart #19" - Static Bytes, "Kuglepølen" - Static Bytes.

Har du ikke et modem kan du også rekvirere dem på denne adresse, men så koster det lidt i administration:

Mads Pedersen  
Skolegade 3  
8850 Bjerringbro  
HUSK! Mærk kuverten: "DNC-DEMO"

Priser:  
Demo: 0 kr. (GRATIS!)  
Disk+kopiering 15 kr/disk.  
Forsendelse 5 kr.



# DEMOSCENEN

hurra for, dels er det ikke ret meget af den, og dels kunne kvaliteten godt være bedre. Men "DOR"'s mangler på grafiksiden opvejer resten af demoen så rigeligt.

Spook står for størstedelen af koden, og det er så afgjort her "DOR" skiller sig ud fra mængden. Nyttænkning og kreativitet må siges at være nogleordene, hvor ca. halvdelen af rutinerne ikke er set før blandt andre kan nævnes en slags 'dot vector' og en noget udefinerbar rutine, som vel bedst kan beskrives som et kontrolleret 'blur field'. Resten af rutinerne er optimerede så meget, at man godt kan tale at se dem igen, og demoens cirkelrutine er så hurtig at det næsten gør ondt at se på den.

Når alt kommer til alt har Digital igen leveret en rigtig god demo. Overgangen fra den ene rutine til den anden 'flyder' virkeligt godt, og der er masser af nye ideer. Nogle kalder "The Day of Reckoning" for "den bedste demo siden Hardwired", om den er SÅ god skal jeg lade være usagt, men jeg glæder mig i hvert fald allerede til at se hvad Digital finder på næste gang.

## BRAINSTORM - MUSICLAND

Den schweiziske gruppe Brainstorm er mest kendt for deres diskmagasin "Zine". Det er imidlertid længe siden det foreløbigt sidste nummer udkom i November 1991.

Men nu har Brainstorm ligget



"DOR" - Dotvector, en almindelig vector-terning med en hale efter.



"Day Of Reckoning" - Denne nye rutine kan bedst beskrives som et transformerende "blur field", et slags stjerne-felt med 'hale'.

stille længe nok, og de har derfor udgivet en musikdiskette kaldet "Musicland" (ML). Axel har komponeret alle melodierne, og det er han sluppet ganske pænt fra. Desværre kommer musikken i "ML" slet ikke op på det niveau, der i dag kræves for success, men der er et par gode numre imellem, "Piano Goes Blues" er min helt klare favorit.

Grafikken er lavet af Oli og Tin, og er ligesom musikken pæn og nydeligt, men ikke noget særligt. En enkelt undtagelse er dog billedet på credits skærmen, der er virkelig flot.



Musiclands bedste billede, tegnet af Tin.

Undervejs kan man læse noget info om melodierne, eller se billeder, der er specielt tegnet til dem. Det er også muligt, at læse artikler mens man lytter til musikken, og Brainstorm lover sågar at de vil udgive "Zine #12", men det skal jeg nu se for jeg tror det.

Det er lidt svært at give en samlet karakter for denne musikdiskette, men konklusionen må nok være at "Musicland" på alle punkter lige mangler den sidste afpudsning for at være rigtig god. Hvis Brainstorm havde udgivet den for et års tid siden, var den sikkert blevet en success, men i dag kræves der langt mere. Bedre held med "Musicland II".

## The Gathering 1993

7-10 April er der igen lagt op til et brag af et demoparty. Denne gang er det de norske demogrupper The Crusaders, Deadline og

Excile (PC) som står for arrangementet. Stedet er Skedsmohallen, et stort sportscenter ved byen Lillestrøm ca. 20 km fra Oslo. Sidste år var der ca. 700 besøgende og i år forventer arrangørerne endnu flere. DNC's demoredaktion tager selvfølgelig turen til Norge, og hvis du også er interesseret, kan du kontakte Crusaders på telefon nr. 009 47 6 842853 for yderligere information (spørg efter Trond).

DNC's demosektion er tilbage i næste nummer, hvor vi endnu engang tager pulsen på demoscenen, og ser på de bedste produktioner. Så indtil da må du selv ud at støve demoer op, for de skal jo ses på DIN computer.



Har du nogensinde set sådan et titelbillede før?



Et eksempel på det utraditionelle design i Digital's "DOR".



# AMIGA!AMIGA! AMIGA!AMIGA!

**VERDENS MEST SOLGTE MULTIMEDIA COMPUTERE!**

## **AMIGA 600** - superkompakt med indbygget multitasking

Den lille, superstærke computer med 68000 processor med multi-chip co-processor. 1 MB RAM (kan udvides til 10 MB), indbygget diskdrev, mus, TV-modulator m.m. Desuden indbygget port til PCMCIA indstikskort. Fås også som AMIGA 600 HD med 40 MB indbygget harddisk og mange programmer installeret på harddisken.

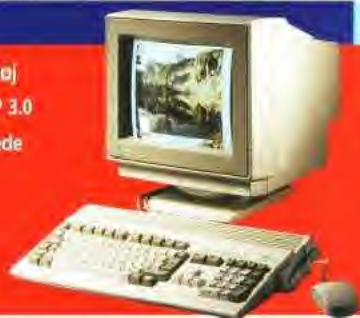
Priser fra: **2.795,-** inkl. moms / excl. skærm\*



## **AMIGA 1200** - ægte 32 bit computer med CrossDOS™

Amiga'en til den krævende bruger! 16.8 mio. farver (256.000 på skærmen), superhøj grafisk opløsning, 8-bits stereolyd og direkte tilslutning til TV/ video. AmigaDOS™ 3.0 og CrossDOS™ gør denne Amiga kompatibel på fil-niveau med alle PC-DOS baserede data. Mulighed for indbygning af harddisk.

Priser fra: **3.995,-** inkl. moms / excl. skærm\*

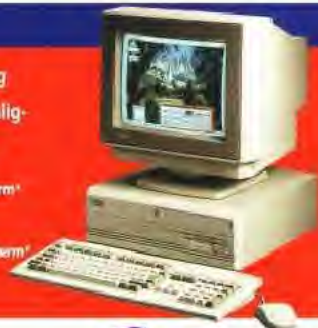


## **AMIGA 4000** - den professionelle multimedia-maskine!

Den perfekte computer til avanceret desktop publishing, 3-D animationer, musik- og videoproduktion og ægte multimedia præsentationer. Alle relevante tilslutningsmuligheder, 16.8 mio. farver, stereolyd (4 kanaler, 8 bit) og styresystemet AMIGA-OS 3.0.

Med 68030 processor, 2 MB RAM, 80 MB harddisk: **11.995,-** inkl. moms / excl. skærm\*

Med 68040 processor, 6 MB RAM, 120 MB harddisk: **18.995,-** inkl. moms / excl. skærm\*



**SE DEM OG PRØV DEM HOS  
DIN FORHANDLER I DAG!**

 **AMIGA**

# AMIGA!AMIGA!

\* Vælg mellem mange forskellige skærme til forskellige priser. Kom og hør nærmere!



**MUSIKKONKURRENCE:**

# SPIL IND OG VIND!



**Er du den lykkelige ejer af en Amiga og er du musikalsk, har du (stadig) chancen for at deltage i Det Nye COMputers musikkonkurrence med præmier for over kr 21.000!**

Af Gert Sørensen

Kære musikalske venner op på tangenterne og vær med i DNC's store musikkonkurrence! Her har du virkelig en enestående chance for at vise dine kreative evner. Hvad enten du har et sequencer-program (f.eks. Bars&Pipes, Dr. T's KCS, Harmoni eller lign.), eller du laver musik på en tracker (Protracker, SoundTracker, Octamed eller lign.), kan også du være med i konkurrencen om at vinde præmier for over kr. 21.000,-.

Du er samtidig med i chancen for at udkomme på en CD eller musikassette. Se så at komme igang, og vis hvad du og din Amiga kan præstere.



## Det kan du vinde:

1. præmie: 1 stk. Yamaha TG100 multitimbral lydmodul værdi kr. 4.995,00 sponsoreret af: YAMAHA DANMARK.
2. præmie: 1 stk. KAWAI XS1 multitimbral lydmodul værdi kr. 4995,- sponsoreret af: ANDERS HØEG MUSIK.
3. præmie: 1 stk. A570 CD-drev, værdi kr. 4995,- sponsoreret af: COMMODORE.
4. præmie: 1 stk. mikrofon ELECTROVOICE N/DYM 257B til kr. 1395,00, sponsoreret af: ASCON, Ålborg.
5. præmie: 10 stk. DIC-DAT bånd kr. 950,- sponsoreret af: DAD.
6. og 7. præmie: 2 stk. INTEROFICE a kr. 995,- sponsoreret af INTERACTIVISION.
8. præmien: 1 stk. 16 bit sound sampler a kr. 1190,- sponsoreret af BETAFON
9. og 10. præmie: 2 stk. spil NYHED PC a kr. 589,- sponsoreret af: INTERACTIVISION.
- 11-15. præmie: 5 stk. 1/2-abonnementer a kr. 198,- på Det Nye COMputer
16. og 17. præmie: 2 stk. spil NYHED Amiga a kr. 479,- sponsoreret af: INTERACTIVISION.
18. præmie: COVER GIRL STRIP POKER til CDTV kr. 399,- sponsoreret af: INTERACTIVISION

*Præmierne vil blive overrakt af en kendt person i juni 1993.*

## HVEM KAN DELTAGE?

Alle der har en Amiga kan deltage i "Det Nye COMputers" konkurrence. Med hensyn til udgivelsen af de 10 bedste melodier, vil det selvfølgelig være en forudsætning at standarden musikalsk og teknisk er acceptabel.

## SPILLEREGLER

- 1) Du skal indspille musikken på en Amiga.
- 2) Musikken skal være ny-komponeret (d.v.s. ikke udsendt før på CD, LP, Single eller MC).
- 3) Du skal indsende dit bidrag enten på cassettebånd, DAT-bånd, 2 spors masterbånd (19 cm eller 38 cm) eller hvis du bruger en Tracker: på disk.
- 4) Du må maksimalt indsende 3 musikstykker.
- 5) Musikken skal være instrumental og ny-komponeret.

## DU KAN BRUGE

- A): Amigaens interne lyde/instrumenter  
B): 12 eller 16 bits lydkort  
C): benytte diverse lydmoduler/musikinstrumenter (via MIDI-interface), eller en kombination af alle 3 muligheder.

*Dit musikalske bidrag skal sendes til:*  
**GERT SØRENSEN,**

*Langgade 46*

*8800 Viborg*

*OBS: Senest d. 1. maj 1993.*

*De 10 bedste melodier vil blive udsendt på en CD eller musikassette.*



# Piratkopiering

## - og andre krænkelse af ophavsretsloven, del 1

Af Aage Krogh Christoffersen

"They make 'em - We break 'em"  
- Danish Crackers

Piratkopieringen har med tiden ændret karakter og omfang men er stadig et særdeles aktuelt og interessant emne. Også andre former for edb-kriminalitet bliver i stigende omfang vedkommende for den almindelige computerbruger. Andetsteds i dette nummer af DNC skriver Thomas Ellegaard om piratkopiering ud fra nogle bredere, samfundsmæssige betragtninger. Denne artikel vedrører hovedsageligt den juridiske side af sagen. I del 1 vil jeg her redegøre for de mere grundlæggende træk af edb-ophavsretten, som enhver computerbruger med respekt for sig selv bør kende til.

### Alle de andre gør det jo

Folk havde og har forskellige opfattelser af piratkopiering. Nogle mener, at det nok ikke gør så meget skade, bare man kun kopierer til vennerne. Andre mener, at det er forkasteligt, fordi programmørerne bliver snydt. Der findes sågar personer, der opfatter piratkopiering som en frihedskamp: en kamp mod beskyttelsen af programmer og en kamp mod høje softwarepriser. Så er der også de, der ikke spilder tiden med at spekulere på den slags, men bare scorer kassen og kopierer på livet løs.

### Skæg for sig og snot for sig

Alle disse holdninger er af moralsk karakter. Det er vigtigt at forstå, at moralske vurderinger intet har at gøre med spørgsmålet, om noget er lovligt eller ej. En moralsk vurdering af en handling er udelukkende udtryk for, hvad man SELV synes om handlingen, om man finder den moralsk eller umoralsk. En handling bliver ikke mere ulovlig, fordi man selv synes den er forkert.

Hvis man ønsker at finde ud af, om en handling er lovlig eller ulovlig, må man derfor holde personlige betragtninger uden for.

### "Ophavsret"

Mange, der har med computere at gøre, har hørt om ophavsretsloven. At man har "ophavsret" til et program betyder bl.a., at man som udgangspunkt selv er den eneste, der har ret til at fremstille eksemplarer af programmet. Med andre ord: Den, der køber et eksemplar af programmet kan altså ikke lovligt råde over programmet i samme omfang, som han lovligt kan råde over genstande, der ikke er ophavsret til. Selvom man har betalt mange penge for et program, må man således respektere de ophavsretteligheder, der er til programmet. Det, man kan have ophavs-

ret til, er selv programmet som det fremtræder i sin konkrete form. Vi taler her ikke kun om grænsefladerne, som disse rent faktisk fremstår udadtil, men også om den faktiske kode, der udgør programmet. Også forberedende skitser til programmet ("pseudokoden") er beskyttet under ophavsretten til programmet. Derimod er de grundlæggende ideer og principper i programmet (algoritmen), IKKE beskyttet af ophavsretten. De fleste tekstbehandlingsprogrammer er netop meget ens i deres måde at virke på, men at et program genbruger et andet programs struktur udgør altså ikke efter dansk ret nogen krænkelse af ophavsretteligheder.

### Opdeling ret genial

Denne sondring mellem et programs grundlæggende principper og dets konkrete form har både fordele og ulemper, men er egentlig ret genial.

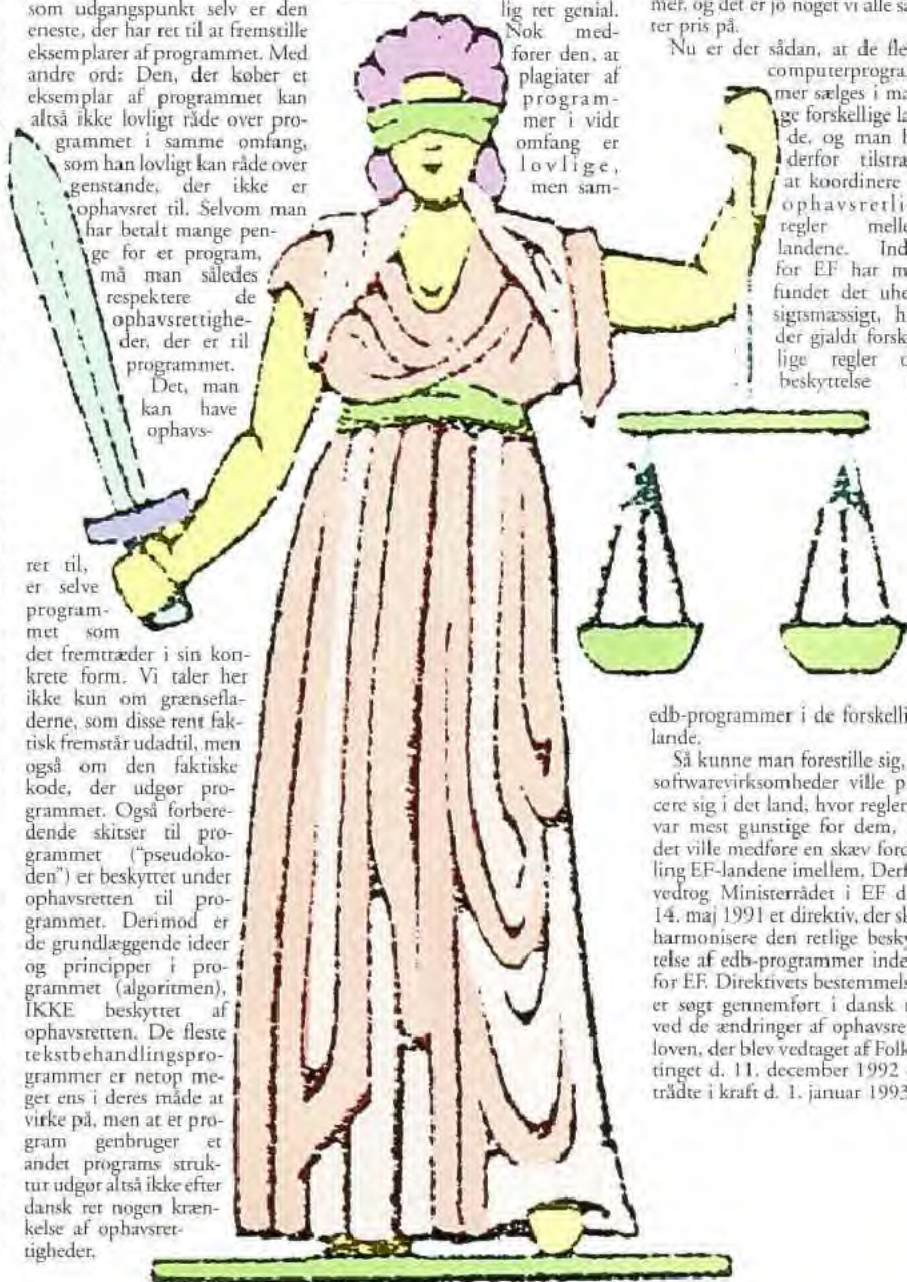
Nok medfører den, at plagiater af programmer i vidt omfang er lovlige, men sam-

tidig bevirker den, at grundlæggende programprincipper ikke holdes hemmelige, men kan udnyttes af enhver. På den måde bliver der udviklet flere programmer, og det er jo noget vi alle sætter pris på.

Nu er det sådan, at de fleste computerprogrammer sælges i mange forskellige lande, og man har derfor tilstræbt at koordinere de ophavsretlige regler mellem landene. Inden for EF har man fundet det uensigtsmæssigt, hvis der gjaldt forskellige regler om beskyttelse af

edb-programmer i de forskellige lande.

Så kunne man forestille sig, at softwarevirksomheder ville placere sig i det land, hvor reglerne var mest gunstige for dem, og det ville medføre en skæv fordeling EF-landene imellem. Derfor vedtog Ministerrådet i EF den 14. maj 1991 et direktiv, der skal harmonisere den retlige beskyttelse af edb-programmer inden for EF. Direktivets bestemmelser er søgt gennemført i dansk ret ved de ændringer af ophavsretsloven, der blev vedtaget af Folketinget d. 11. december 1992 og trådte i kraft d. 1. januar 1993.





## Udgangspunktet

### Boks 1: Ophavsretslovens §11 (1. uddrag)

§11 stk. 1 et offentliggjort værk må enkelte eksemplarer fremstilles til privat brug, men de må ikke udnyttes på anden måde. - stk. 2 stemmelsen i stk. 1 giver ikke ret til at 1) opføre et bygningsværk, 2) fremstille et eksemplar af et kunstværk ved afstøbning, ved aftryk fra original plade eller på nogen anden måde, som indebærer, at eksemplarer kan optages som en original, eller 3) fremstille eksemplarer af edb-programmer i maskinlæsar form.

For overhovedet at forstå ophavsrettens regler på dette område må man have fat i et absolut grundlæggende forhold. Når man har været nede hos sin softwareforhandler og købt f.eks. et spil til sin computer, så har man købt et EKSEMPLAR af et program. Der er en person, der har ophavsret til dette program. Som kort forklaret ovenfor betyder dette, at denne person er den eneste, der har ret til at fremstille eksemplarer af programmet. Dette er helt særligt for edb-programmer. Hvis man f.eks. køber en plade eller en bog, så har man ret til at fremstille enkelte eksemplarer til privat brug. Men for så vidt angår edb-programmer har man ved ophavsretslovens §11, stk. 2, nr. 3, simpelt hen fåsats, at det er ulovligt at "fremstille eksemplarer af edb-programmer i maskinlæsar form".

Lad os lige kort se på, hvad der ligger i udtrykket "fremstille eksemplarer". Umiddelbart ville man tro, at dette udtryk sigtede til, at man lige loader den nyeste version af XCopy eller et andet habilt kopieringsprogram og snupper en kopi af et program. Men udtrykket har et meget bredere virkefelt. Også selve kørslen af programmet, hvor koden altså indlæses i computerens RAM-hukommelse, udgør en fremstilling af et eksemplar af programmet. Sågar programmets længerevarende tilstedeværelse i diverse hukommelsesbuffer i forbindelse med kørslen er fremstillinger af eksemplarer. Og det er altså som udgangspunkt efter loven forbudt! Det kan virke forvirrende at tænke på, men for at forstå ophavsretslovens regler må man simpelt hen sige til sig selv, at når man kører et program, så fremstiller man dermed også en kopi af det.

### Er jeg pirat nu?

Betyder det så, at vi faktisk alle sammen krænker en ophavsret,

altså bryder ophavsretsloven, hver gang vi loader et program? Selvfølgelig gør det ikke det. Der er nemlig kun et UD GANGSPUNKT, som der gøres visse undtagelser fra. Disse undtagelser kan enten følge af andre bestemmelser i ophavsretsloven eller af den aftale man har med den person, der har ophavsretten til programmet. Denne aftale kan dels bestå af de betingelser for programmets brug, der følger af manualen og andre vedlagte papirer, dels af ens berettigede forventninger til programmet. Systematikken er således den, at enhver fremstilling af eksemplarer af et program er forbudt, medmindre en sådan fremstilling er tilladt ENTEN ved lov ELLER ved aftale.

Og når jeg i det følgende taler om "kopiering" og "eksemplar-fremstilling", så betyder det altså det samme. Ordene er synonyme. Med alt dette i baghovedet lad os så se på, hvilke undtagelser der gøres til lovens udgangspunkt.

### Formålsbestemte kopier

#### Boks 2: Ophavsretslovens §11a (2. uddrag)

§11a stk. 1 Den, der retmæssigt har erhvervet et edb-program, må fremstille sådanne eksemplarer af programmet og foretage sådanne ændringer i programmet, som er nødvendige for, at erhververen kan benytte det efter dets formål, herunder foretage rettelse af fejl.

Efter ophavsretslovens §11a, stk. 1 har man ret til at "fremstille sådanne eksemplarer af programmet (...) som er nødvendige for, at erhververen kan benytte det efter dets formål, herunder foretage rettelse af fejl." Vi kan for nemheds skyld kalde sådanne kopier for "formålsbestemte kopier", altså kopier der fremstilles, for at programmet kan benyttes efter dets formål.

Bestemmelsens kerneområde er de kopier der automatisk bliver foretaget af computeren, når man loader et program. Først fremstilles et eksemplar i harddiskbufferen, så drøner det ind i rammen, noget ryger op i skærmbufferen, noget ned i printerbufferen etc. Alle disse kopieringer til de forskellige buffer er som UD GANGSPUNKT ulovlige, men må imidlertid siges at være "nødvendige" for den formålsmæssige benyttelse af et program. Det betyder, at de alligevel er lovligt efter §11a, stk. 1.

Imidlertid dækker bestemmelsen ikke kun disse rent tekniske kopier. Den har et bredere anvendelsesområde.

Udtrykket "nødvendige" må nok forstås således, at man i kraft af dette udtryk har lov til at handle ud fra de forudsætninger, som man sædvanligvis har, når man køber et program, også selvom der i disse forudsætninger ligger en forventning om at måtte foretage en kopiering, der ikke som sådan er en teknisk nødvendighed for programmets kørsel. Blot må disse forudsætninger ikke være illoyale overfor den, der har ophavsretten til programmet. Forudsætninger, der opfylder disse krav, vil i det følgende blive omtalt som "loyale typeforudsætninger".

### Ønsker programmet to steder på harddisken

Et indlysende eksempel på en loyal typeforudsætning kunne være, at man af praktiske årsager ønsker at have et program installeret på sin harddisk. Et andet eksempel kan være, at man ligeledes af praktiske årsager ønsker at have programmet installeret på forskellige steder på sin harddisk, f.eks. på to forskellige partitioner. Hvis man ønsker at have det samme program installeret på to forskellige computere, må dette nok også siges at være tilladt, blot to forskellige personer ikke anvender programmet samtidig.

Men hvis man sælger originale eksemplarer af programmet, har man ikke længere ret til at benytte de arbejdskopier, man eventuelt har taget, f.eks. i form af installationen af programmet på harddisk.

Retten til at tage formålsbestemte kopier omfatter også den situation, hvor man har opdaget en fejl i det originale program, der hindrer brugen af dette efter programmørens intentioner, og lige snupper en kopi af programmet for at prøve at rette fejlen. Og hvis man kan godtgøre, at man har en berettiget forventning, der efter sin karakter ikke er usædvanlig (altså en loyal typeforudsætning), om at programmet skal kunne udføre en vis funktion, så har man formodentlig også i kraft af §11a, stk. 1 ret til at foretage den kopiering, der er nødvendig, for at man kan ændre programmet på det ønskede punkt. Efter omstændighederne kunne man godt forestille sig, at man efter denne bestemmelse havde ret til at rette de fejl i et program, der medfører, at det ikke kan køre under kickstart 2.xx eller at det ikke vil multitarke. Også en patch der gør, at man kan køre et udenlandsk program med danske tegn, kan nok rummes i bestemmelsen.

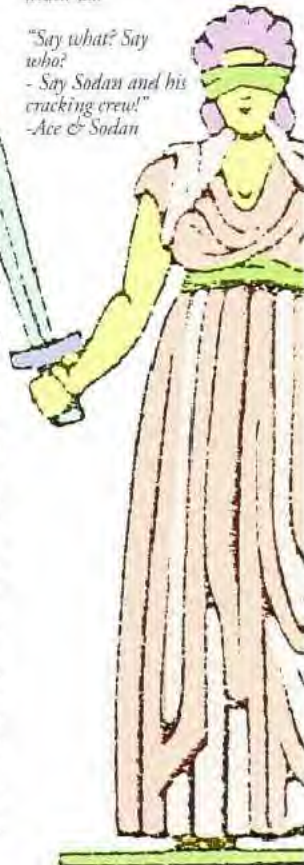
### Forbudt at bruge programmet!

I modsætning til retten til at tage sikkerhedskopier, som vil blive nærmere omtalt i næste nummer af DNC, kan ens ret efter §11a, stk. 1 godt begrænses ved aftale. Dette er f.eks. tilfældet, hvor der står i det materiale, der følger med, når man køber programmet, at man kun må tage en sikkerhedskopi af programmet, eller at man skal bruge det fra dets originale disketter. Med hensyn til bestemmelsens kerneområde, altså de decideret teknisk nødvendige kopier må dog siges, at en softwareproducent næppe kan sælge et spil og samtidig forbyde én at loadere det! Et sådant forbud vil i de fleste tilfælde være ugdyldigt efter aftaleretten. Men hvis man vil kende sin retsstilling er det alligevel altid vigtigt, at man omhyggeligt læser de papirer, der følger med, når man køber et program.

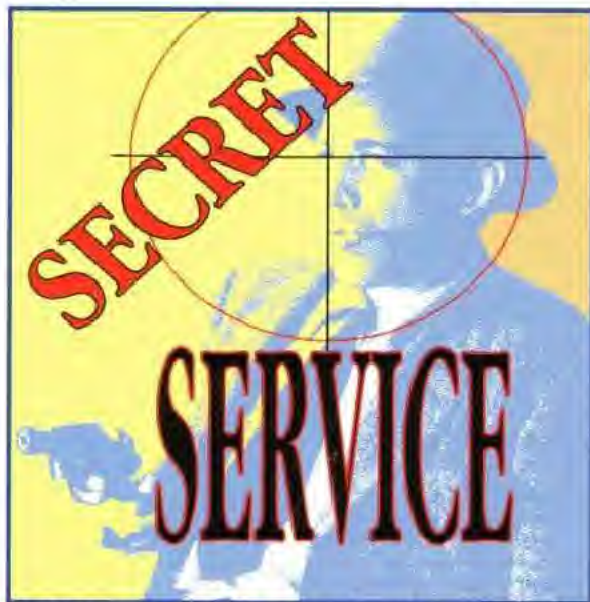
### Næste gang

I næste nummer af DNC fortsætter vi med at se nærmere på nogle af de juridiske problemer, mange computerbrugere kan støde på. Vi vil blandt andet koncentrere os om piratkopiering, sikkerhedskopier og cracking. Men indtil da:

"Say what? Say who?  
- Say Sodan and his cracking crew!"  
- Ace & Sodan







**Velkommen til resultatet af utallige spil-agents arbejde...**



## PINBALL FANTASIES

Udover de koder, vi fik sidste nummer, kan man desuden trykke følgende:

**EARTHQUAKE:** Du kan ikke tilte  
**HIGHLANDER:** Din egen kugle bliver tungere  
**VACUUM CLEANER:** Hvormed du tømmer High-score listen  
**FAIR PLAY:** Slår der hele fra - men det gider vi da ikke!

## HUMANS

Blandt de virkelig mange indsendere af koderne til Humans, har vi trukket lod. Den heldige vinder er Jacob Nilsson fra Østerbro, der vinder en spilpræmie.

- |                    |                    |                  |
|--------------------|--------------------|------------------|
| 1 - Darwin         | 2 - Andy Pandi     | 3 - Get a Life   |
| 2 - Carlos         | 5 - Howie          | 6 - Mooble       |
| 7 - CSL            | 8 - The Humble One | 9 - Pixie        |
| 10 - Milestone     | 11 - War War War   | 12 - J. McKinnon |
| 13 - Unlucky       | 14 - Blue Monkey   | 15 - Red Dwarf   |
| 16 - Bad Taste     | 17 - The Kitchen   | 18 - CJ          |
| 19 - Sort it out   | 20 - Smart         | 21 - Villa3Boro2 |
| 22 - Early Morning | 23 - Boro4Leds1    | 24 - Easy Life   |
| 25 - Jims Ties     | 26 - Parkview      | 27 - Niceneasy   |
| 28 - Green Card    | 29 - Cookie        | 30 - Maley Male  |
| 31 - Raving Burk   | 32 - You got it    | 33 - Sgnimmel    |

## INDIANA JONES 4

Vi fortsætter vores løsning fra nr. 3, hvor Indy netop er kommet til Kreta.

### Kreta

Når du er landet på Kreta skal du først gå hen til ruinerne. Så skal du gå over hængebroen og fortsætte til venstre. Nu du er kommet til kikkerten, skal du tage den og gå hen til hængebroen igen.

Kig ind i ruinerne, indtil du finder en tegning på væggen, kig lidt på den. Gå ud igen og skub lidt til stenene, der ligger på jorden. Når du har fundet både tyrehovedet og halen, skal du først stille kikkerten ved halen, derefter skal du finindstille, så det højre horn også kommer med i kikkerten. Nu skulle der gerne komme en "streg", der viser, at du har gjort det rigtige. Derefter kommer turen til tyrehovedet, hvor kikkerten skal stå, og pege hen imod venstre horn.

Brug den skarpe pind på krydset. Gå ud af ruinerne, og op til sten-bygningen. Sæt hjulene på pinden, drej hjulene rigtigt så døren går op (kig evt. i din Lost Dialogue)

Når døren er gået op og Kerner kommer ud, skal du snakke med ham, indtil I kommer op og slås. Når du har banket ham, skal du tage stenhjulene igen, og gå ind af døren. Tag to af hovederne fra bordet og gå ind af den næste dør. Brug fisken på det hoved, man kan se igennem døråbningen. Når du har alle tre hoveder, skal du gå opad. Gå til venstre. Gå opad. Brug fisken på statuens hoved. Gå ned til hovedet. Tag Sternharts pind og fisk og kig på vandfaldet. Brug kæden til at komme op med. Gå op til statuen og til venstre. Sæt de tre hoveder på hylden, så døren åbner sig. Gå ind af døren. Gå opad. Gå til højre. Brug pinden på stopklodsen. Gå til venstre. Gå nedad. Gå til højre. Gå til højre. Put pinden i munden på hovedet.

Tag guldskatten. Åbn guldskatten og put orichalcumet i den.

Luk den igen. Gå til venstre. Gå nedad. Gå til venstre. Gå opad. Gå op til statuen, derefter til højre.

Skub til stenen, der står foran døren. Bliv ved med at skubbe, til den falder. Gå ind ad døren. Brug fisken på stenen, der stikker ud, så du kommer over hullet.

Gå ind foran døren. Når nazisten kommer skal du gå om bagved stenen tættest ved døren, og skubbe til den når nazisten står foran den. Nu skulle nazisten gerne føle sig presset (ha, ha!)

Gå ind ad døren, og snak lidt med Franz. Bank ham. Gå videre og ind af hullet i væggen. Snak lidt med Otto, og bank også ham. Gå videre opad. Gå ind ad døren til venstre. Gå videre opad. Skub til stenen, der hænger over vægten. Gå opad. Gå til højre. Gå opad. Gå til højre. Tag stenen. Fortsæt mod højre. Gå til højre igen. Brug den skarpe pind fra skibet på den store sten. Gå nedad. Snak lidt med manden. Sig en god titel. Hvis du siger forkert, skal du bare svare med "So long, it has been good to know you". Brug stenen på den store sten, der spærrer den anden dør (også denne tysker får en flad fornemmelse!).

Gå op ad. Kig på Arnold. Brug fisken. Hvis fisken ikke peger på noget bestemt, skal du bare gå et andet sted hen, hvor der er et hul, og bruge fisken der. Når fisken endelig vender nedad, skal du snakke til hullet.

1. HEY, DOWN THERE!

2. What a strange echo...it sounds just like Sophia.

Brug fisken på hullet. Når Sophia er kommet op, skal du gå hen til rummet med Arnold. Gå til venstre. Brug hjulene på pinden. Drej dem, så en dør går op, og husk denne kombination!

Tag hjulene og gå ind ad døren. Kig på stenen. Gå ud af labyrinten. Tag til Thera.

### Thera

Det første, du skal gøre når du er kommet til Thera, er at gå op af stigen bagved. Gå nu hen til de

- |                    |                     |                     |
|--------------------|---------------------|---------------------|
| 34 - Ministry      | 35 - Mad Freddy     | 36 - Bizarre        |
| 37 - Free Scotland | 38 - Apple Juice    | 39 - Payday         |
| 40 - Bananna Moon  | 41 - Bonus          | 42 - Bouncing       |
| 43 - No Money      | 44 - A S F          | 45 - Vision         |
| 46 - Sisters       | 47 - Fast Fashion   | 48 - Cargo          |
| 49 - Rab C Nesbitt | 50 - Rangers        | 51 - Rainbow        |
| 52 - Doody         | 53 - Mighty Baz     | 54 - Tired          |
| 55 - Consolidated  | 56 - Stay Happy     | 57 - America        |
| 58 - Another Day   | 59 - Isolation      | 60 - Promised Land  |
| 61 - Daemonsgate   | 62 - Big Rab        | 63 - Miami Vice     |
| 64 - Margaret M    | 65 - A34732473      | 66 - Help Me        |
| 67 - The Exiles    | 68 - Eightlands     | 69 - Wine and Dine  |
| 70 - Nin           | 71 - Technophobe    | 72 - Getting there  |
| 73 - Time is       | 74 - Running out    | 75 - Lords of Chaos |
| 76 - Now its done  | 77 - Im out of here | 78 - Heres to A     |
| 79 - Better Life   | 80 - Bye Bye Bye    |                     |



## GOBLIINS II

Takket være de flinke mennesker fra Coktel Vision, kan vi her bringe dig en løsning til hvordan du kommer igennem den første verden. Husk en ting: en del af spillers charme er selv at forsøge sig, og se de morsomme ting, der kan overgå de to helte. God fornøjelse!

For at få flasken skal Winkle forsøge at stjæle poslen. Mens de to mænd griner, skal Fingus hugge den. Gå ud til fontænen.

Tryk på knappen med Fingus, og få Winkle til at fylde flasken op.

Gå tilbage til landsbyen.

Kom vandet på blomsterne, og giv en af blomsterne til den gamle mand med Fingus. Stjæl poslen fra taget med Winkle. Gå tilbage til fontænen.

Få Winkle til at bruge flasken på træen. Bank på troldmandens dør, og tal til ham. Få Fingus til at kaste stenen på mekanismen. Få Fingus til at hive ned i "the rung" og send Winkle op på taget. Gå hen til skorstenen med Winkle, og hop ned i den.

Også så troldmanden er der mange sjove ting at lave - prøv f.eks. at eksperimentere lidt med rigerskindet. Når du engang er færdig, skal du få Winkle til at træde på rigerens hale, og få Fingus til at tage tandstikkerne fra vilddyrets gab.

Tænd for tepotten. Hænd vand i den, og se plakaten falde ned. Prøv evt. at tage nøglen bag plakaten.

Rør ved tepotten. Tag "Spring Key". Giv den til Fingus, og få ham til at trække klok-uret op. Når kukkeren kommer ud med den store nøgle, skal du bruge Winkle til at kaste stenen efter den. Tag nøglen og gå ud.

Ude ved fontænen skal du åbne kælderens med den store nøgle. Tag vinen, og gå ud til kæmperen.

Prop poslen i hullet i stigen med Fingus, og brug lejligheden til at smutte forbi hunden med Winkle. Kravl ind i træets hul med Winkle og åben "burrow". Gå ud til kyllingen, få Winkle til at kalde kyllingen og slå den med Fingus. Tag ægget med Fingus. Gå hen til træet, og tænd det. Sæt ægget over med en af de to. Giv vinen til kæmperen, giv poslen til kæmperen, og gå videre.

Verden 2

Gå ind i det lille tårn med Fingus. Tag bomben med Fingus, og tænd luntten mens Winkle holder den. Vagten eksploderer. Gå ind i det lille tårn med Winkle. Tag bomben igen og lad Winkle holde den. Tæppet falder ned og en hånd griber det. Gå ind i det lille tårn med Fingus. Tag bomben med Winkle, og lad Fingus holde den. Tænd den, og hånden smider tæppet. Gå op på tæppet, og snak med Soka. Han anbefaler jer at gå ud og finde The Sands of Time.

Få bolden til at falde, med hjælp fra stenen. Den lille dreng griber den og går til vinduet i et hus. Få Winkle til at gå ind i huset gennem døren. Den lille dreng forsvinder og dukker op igen gennem døren nederst til højre. Mens dette sker, skal Fingus gå igennem den øverste højre dør, så han dukker op bag den lille dring, og griber ham i kraven. Bolden er tilbage.

Fingus skal nu give bolden til basket-spilleren, som smider den i kurven. Når bolden hopper tilbage, skal Winkle rykke kurven og ramme bolden med hovedet, så den rammer borgmesterens vindue. Så kommer han ud. Snak lidt med ham.

Nu er det muligt at gå til Tolms, urmesteren, som bor i det øverste højre hjørne. Snak med ham om timeglasset. Så forlanger han en melodi.

Brug flasken på nymfen for at vække hende op. Giv en drink til træet, med Winkle, og kravl op på hans hånd. Stå Fingus på stenen under grenen. Ryst grenen med Winkle for at få en blomst, som Fingus kan kaste. Brug blomsten på den sten, der



ligger over bierries hje. Skift til Fingus. En bi flyver ud, og Fingus får honningen. Stå Fingus på den store sten til venstre for den anden sten. Få Winkle til at få bier til at komme ud. Få Fingus til at hoppe op på biens ryg. Så bliver han båret hen til nærheden af Fingus. Fingus skal give honningen til elfen, som så viser ham, hvilken champignon, der skal plukkes. Pluk den. Bank på Viva-lzart's dør med Winkle. Vis ham champignonen og gå ind.

Put champignonen i maskinen med Winkle, og aktiver den med Fingus. Maskinen starter, men vædsken bliver blokeret af tøjklemmen. Tag en orm fra krukken med Winkle. Stå Fingus på faldlemmen til venstre, under gribben. Få Winkle til at trykke på knappen. Mens Fingus hænger, skal Winkle smide ormen over til gribben. Fingus kommer ned med et stykke kød. Giv kødet til piratfisken, som smider et ben ud. Sæt en af de to helte på papirkurven. Tag benet og giv det til Viva-lzart, som smider det i skaldespanden, og på den måde sender din goblin op på hylden. Tag "kindelhar" og fjern tøjklemmen. Nu kommer vædsken ned i beholderen. Brug flasken til at drikke med. De to gobliner forsvinder - ind i en drøm!

Hvad mon vædsken er? Vi ved det ikke! Men herfra må du klare dig selv.

forskellige steder i bjerget, indtil du kommer til en lukket hule. Tag lappegrejer foran bilen. Gå tilbage til byen. Kig i den Lost Dialogue og find ud af hvor langt der er til Atlantis. Hvis der f.eks. står:

"...The Lesser 330 miles Northwest of the city and the Greater 480 miles away southeast.", er det 33 miles mod sydøst.

Gå hen og snak med kaptajnen:

1. You ever hear of Atlantis?

2. I want to go there. Can you take us?

Sig den rigtige vej. Spørg om han har en dykkdragt. Sig, at du ved hvad du gør (gør du?). Når du er kommet ud i båden, skal du åbne kisten. Brug lappegrejer på dykkdragten. Brug dykkdragten med luftslangen. Tag dykkdragten på. Brug håndtaget på kranen, så du kan hejse Indy ned i vandet. Nu skal du gå ind i hulerne, indtil du fin-

der indgangen til Atlantis.

Indgangen til Atlantis

Nu skal du føle dig frem, til du finder en "Wood Thing" (en stige). Brug stigen på trappen, der er faldet sammen. Åbn stenkassen. Tag metalpinden i kassen. Brug en orichalcum-kugle i den. Åbn guldskassen. Sæt hjulene på pinden på maskinen ved døren. Drej hjulene omvendt af hvad du gjorde ved modellen i Kreta. Put en orichalcum-kugle i statuens mund, tag hjulene igen og luk guldskassen.

Tag stigen igen. Gå ind i Atlantis.

- og her forlader vi Indy igen. Men frygt ikke: i næste nummer tager DNC og Michael Dyrmos dig det sidste stykke - hvis du ikke kan klare det selv!

## ALIEN BREED - 92' EDITION

Hvorfor egentlig ikke prøve at skrive "TULEBY" i computeren?

## CIVILIZATION

Strømamen af tips til Microprosses klassiker stopper tilsyneladende aldrig.

Morten Nielsen fra Glostrup foreslår f.eks. at man lige før spillet slutter skal sælge alle sine improvements, undtagen dem, der gør befolkningen glade. Pengene skal bruges til at få færdiggjort de manglende vidunderer (specielt Cure for Cancer, Womens Suffrage og de andre, der giver flere lykkelige mennesker), til at skifte til Democracy, sætte luxuries op til 100% og ændre alle specialister til entertainere. Alt dette bringer smil til ansigterne hos dine indbyggere, og langt højere Civilization-score. Husk iøvrigt, at det tager en tur at bygge vidundererne.

Prøv iøvrigt at trykke Alt+R. Så bliver modstandernes personlighed mixet fuldstændig!

Ligeledes fortæller Torben Hansen fra Køge, at det godt kan betale sig at holde shift nede og trykke 123456789. Det skulle gerne give dig et verdenskort, som desuden giver dig mulighed for at kigge ind i fjendens byer.

## OG TAK TIL...

Sune Kristiansen, Sdr. Omme  
Søren Christiansen, Allerød  
Martin Hammer, Allerød  
Kasper Nørgaard Andersen, Vodskov  
Daniel Biltzing, Hellerup

## TIP OG VIND!

Hvis du sidder inde med tips eller løsninger til tidens populære spil, så ville det være godt dumt ikke at sende dem til "Secret Service". Alle, der får deres tips trykt her i bladet, deltager nemlig i konkurrencen om masser af nye spil. Husk derfor også at skrive hvilken computer du har, når du sender dine tips til: Secret Service  
Det Nye COMPUTER  
St. Kongensgade 72  
1264 København K.

Denne månedens spilpræmier er sponsoreret af

entertainment



eller  
forny

# Tegn abonnement og **VIND** ialt for kr. 14.500!



**N**år du betaler dit helårs-abonnement til tiden, eller køber nyt abonnement deltager du måned for måned i "Det Nye COMputers" fantastiske præmie-udtrækning 11 gange om året!

HVER MÅNED trækker vi lod om:

- \* 1. præmie kr. 5.000,-
- \* 2. præmie kr. 1.000,-
- \* 3. præmie kr. 1.000,-
- \* Plus 50 eksemplarer af den populære "Top Secret"-bog, værdi kr. 148,50 pr. stk.

(Kontantpræmierne udstedes som et gavekort til een af "Det Nye COMputers" annoncører, efter eget valg)

Ialt 53 gaver - HVER måned!

\* TEGN helårs-abonnement på "Det Nye COMPUTER", og deltag automatisk i

præmie-udtrækningen, hvor der er præmier for kr. 14.500,-

\*FORNY dit helårsabonnement TIL TIDEN, og deltag automatisk i præmie-udtrækningen, hvor der er præmier for kr. 14.500,-

Sådan gør du: (Nye abonnenter)  
Vil du tegne et abonnement, indsender du kuponen forinden. Så sender vi et girokort.

Bestiller du et helårsabonnement, deltager du automatisk i vores månedlige præmie-udtrækning, når girokortet er blevet betalt.

Sådan gør du: (nuværende abonnenter)  
Betalt dit helårs-abonnement TIL TIDEN (dvs. ved 1. opkrævning) - og du deltager automatisk i den fantastiske udtrækning.

Som halvårsabonnent deltager du IKKE i præmie-udtrækningen

Dit abonnementsnummer er dit konkurrence-nummer. Præmierne udtrækkes den sidste hverdag i måneden, og du deltager måned for måned i "Det Nye COMputers" fantastiske præmie-udtrækning 11 gange om året!  
Vinderne får direkte besked, og navnene offentliggøres to måneder efter i "Det Nye COMPUTER".

## KUPON til nye abonnenter

Klip denne kupon ud, udfyld og send den til:  
Audio Media A/S, St. Kongensgade 72, 1264 København K.

☐ JA TAK!

Jeg vil gerne være ny abonnent

☐ Send venligst girokort snarest!

Jeg har 1/2-års-abonnement i forvejen, men vil gerne overgå til et helårsabonnement (og deltage i Jeres månedlige præmie-udtrækning).

Et helårs-abonnement koster i øjeblikket kr. 378,-

Navn: \_\_\_\_\_

Adresse: \_\_\_\_\_

Postnr./By: \_\_\_\_\_

Abonnementsnummer: \_\_\_\_\_

OBS! Tidligere abonnements-tilbud såsom gratis spil osv. bortfalder med ovenstående tilbud.

Det Nye  
**COM**puter



# Amiga Expo '93!

**Kom og spil computer-fodbold med landsholds-spillerne Vilfort, Rieber, Uche og Claus Nielsen! Dét plus meget mere kan DU opleve på Danmarks største og eneste Amiga-udstilling!**

**S**å skal du til det igen: ud og se det allernyeste til din Amiga, møde folkene fra branchen, vinde i konkurrencerne, spare hundrede af kroner, og i det hele taget have masser af sjov på Danmarks eneste Amiga-udstilling, Amiga Expo '93!

## Lidt anderledes i år

I år vil der ikke være så mange shows på scenen som normalt - til gengæld tilbyder vi dig at komme op på scenen og spille enten Kickoff eller Sensible Soccer mod enten Kim Vilfort (fredag og lørdag), Marc Rieber, (lørdag) Uche (lørdag), eller Claus Nielsen (søndag)!

Og som om det ikke er nok, vil Radio Voice fyre et gigantisk to timers show af om fredagen, hvor vi skal have fundet vinderne til mange store præmier (lyt til Voice 14 dage op til udstillingen!)

## Masser af computer spil!

Store spillfirmaer som K. E. Leg, S.E.S. og Interactivision er med på Amiga Expo '93, så her er chancen for at prøve de helt nye spil af.

Betafon, BMP og Amiga Warehouse er der selvfølgelig også, sammen med Commodore Data, så der bliver også noget for hardware-freak'ene at bade se og prøve.

Endelig kan du jo

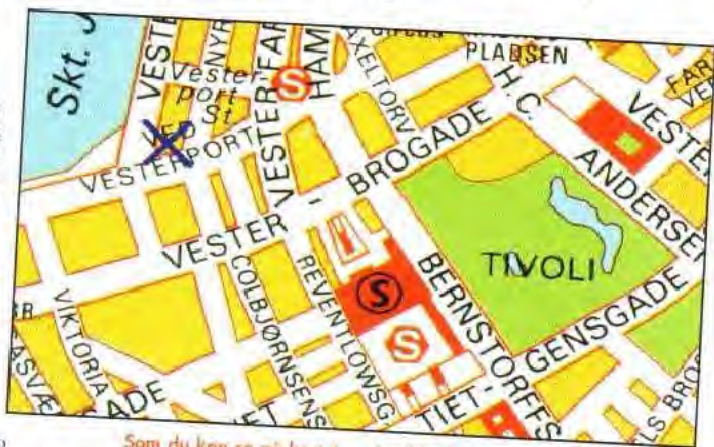
også gå hen og gøre årets handel her på Amiga Expo - priserne plejer at være helt nede i forærings-området, så der er masser af penge af spare.

## Tal med DNC

Bladet vil være rigt repræsenteret, med flere af medarbejderne, der i år vil kunne tale med netop

DIG om lige det, du interesserer dig for.

Den nye Amiga 1200 vil



Som du kan se på kortet er der ikke langt fra hverken Hovedbanegården eller Vesterport station, til Hotel Sheraton, hvor årets store Amiga-messe holder til!

være at se overalt på messen, så du får rig lejlighed til selv at studere det nye vidunder-barn nærmere, og prøve den af.

## Køb din billet i forsalg og spar kr. 10!

På plakaten andetsteds her i bladet kan du se, hvor du kan købe forsalgsbilletter til Amiga Expo '93 - normalprisen er kr. 40, men køber du den i forsalg bliver prisen kun kr. 30!

## Tider

Så er det tidene: i år bliver Amiga Expo afholdt i begyndelsen af april, nærmere bestemt fredag d. 2., lørdag d. 3. og søndag d. 4. april, på Hotel Sheraton i København.

Åbningsstiderne er som følger:

Fre: 11-19 (Voice-show, fodbold m. Vilfort)

Lør: 10-18 (Fodbold m. Vilfort, Uche og Marc Rieber)

Søn: 10-18 (Fodbold m. Claus Nielsen fra landsholdet)



Landsholdsspiller Kim Vilfort, Marc Rieber, Claus Nielsen og Brøndby's fantastiske Uche Okechukwo kommer på Amiga Expo '93 og spiller Sensible Soccer eller KickOff mod hvem der tør!



# At leve med Piratkopier

**Piratkopiering har alle dage været et skældsord. Men ER det rent faktisk så forkeret at kopiere, hvor udbredt er det egentligt, og hvem er det, som gør det?**

Af Thomas Ellegaard



**B**lot det faktum, at der på verdensbasis kun er blevet solgt noget der ligner 1-2 programmer pr. computer, siger lidt om piratkopieringens udbredelse. Det er ikke kun de dygtigste computerfreaks, som kopierer i stor stil, men faktisk næsten alle, der overhovedet ejer en computer. Selv i veletablerede firmaer, og store offentlige institutioner, bliver der kopieret som aldrig før. Alle ved det, men ingen siger noget, for det er bare noget man gør. I mange kredse bliver man nærmest betragtet som dum og temmelig naiv, hvis man betaler for et program. Men, hvorfor er det egentligt sådan?

## Priserne

En af de vigtigste argumenter for at kopiere er priserne. Et spil til Amigen koster ofte en 3-400 kr, og det er uregelmæssigt mange penge. De mere seriøse programmer kommer endda ofte op i flere tusinde kroner. Mange mener derfor, at de med rimelighed godt kan tillade sig at kopiere programmerne, da priserne jo er helt vanvittigt skruet i vejret. Der er jo alligevel aldrig nogen, der opdager det. Omvendt hævder spiludbydere, at folk selv er ude om

det, hvis priserne er så høje: Hvis folk blot gad betale for programmerne vil de også blive billigere, det er simpelthen et spørgsmål om efterspørgsel og udbud.

Spiludbydere hævder endvidere, at de hvert år taber millioner af kroner på piratkopiering, penge som de ikke er blege for at gøre krav på, når der endelig bliver taget en pirat. Men, hvordan kommer vi ud af denne onde cirkel, hvor begge parter mener, at det er den andens fejl.

## Copyright-lovgivningen

Der er nok ingen tvivl om, at

copyrightlovgivningen bærer en del af skylden for, at det er gået som det er gået. Den er efterhånden en smule forældet. Den bliver jævnligt opdateret, men langt fra i tilstrækkelig grad. Den opfylder simpelthen ikke alle de krav som nutidens computermiljø stiller til den. Men, det er også et svært område at lovgive om, og spørgsmålet er, om det overhovedet er den vej vi skal gå (se iverigt artikel, vedrørende det juridiske aspekt omkring kopiering af computerprogrammer, andetsteds i bladet), for at få løst problemer.

## Tilbehør

Derfor er mange spilproducenter gået nye veje. Man er i stadig stigende grad begyndt på, ikke blot at udgive selve spillet, men også at lave store manualer, florte kort over spilområdet osv. Man er også begyndt at få øjene op for, at selve æskens udseende er af stor betydning. Hvis folk skal købe et program, vil de ikke blot have en diskette med programmet på. Hvis man skal købe spillet, skal det leveres i en stor flot æske, som man kan have stående hjemme på hylden, og være stolt af, og som skal se godt ud.

Ikke nok med det, men den medfølgende manual (for sådan en skal der simpelthen være i ENHVER programæske), skal ikke blot være en lille forklarer gennemgang af, hvordan programmet køres ind i computeren, installeres på harddisk mv. Na, den skal være stor og indholdsrig, flot og fyldt med gode detaljer, som man kan få brug for undervejs, og gerne fyldt med illustrationer, og farvefyldte kort. Er der eksempelvis tale om adventure-spil, vil det jo være en flot ting, hvis der var et medfølgende kort over hele landskabet, med borge, sumpe osv. og selvfølgelig i farver.



Endelig skal selve spillet selvfølgelig også være af en rimelig kvalitet.

I "Gameplay" kan du, hver måned, læse om de nyeste spil, og hvordan vi vurderer dem. Naturligvis er en sådan vurdering meget subjektiv, men giver alligevel en vis ide om spillets kvalitet. Personligt køber jeg kun spil, der er mærket med HIT- eller GOLD-logoet. For, hvem gider at betale for noget bras, der alligevel ikke er særligt sjovt at spille? Dernæst ser jeg på, om æsken er flot, og om der følger nogle gode manualer med. Jeg ved, at mange af vores læsere gør på samme måde, og jeg tror, at det er en af de veje man skal gå. For på den måde, bliver spilproducenterne jo tvunget til kun at lave noget, man reelt kan være bekendt at sælge, og som købere får vi alle noget vi kan være glade for. I sådanne tilfælde vil mange med glæde betale de 3-400 kr. (men, da også gerne mindre) for de pågældende programmer.

Endeligt er der det aspekt i det, at f.eks. en stor medfølgende manual også koster noget at kopiere. Jo flere ting der derfor følger med i æsken med spillet, ja, jo mindre kan det rent faktisk betale sig at kopiere det.

## Klubberne

Et relativt nyt fænomen, der er opstået i computerverden, er postordrekлубberne. Her skal man ofte betale et årligt kontingent, hvorefter man kan købe spillene med helt op til 30-40 % rabat, hvilket må siges at være meget pænt. Det siger sig selv, at det er for dyrt at melde sig ind i sådan en klub, hvis man kun skal købe et enkelt spil, men køber man blot 2-3 spil pr. år, er det faktisk i de fleste tilfælde nok til, at man sparer en masse penge. Så det er da så absolut en mulighed man kan overveje, hvis man gerne vil have sine spil lidt billigere.

## Actionspillene

Problemerne med piratkopiering er nok størst for actionspillene, da disse sædvanligvis kan spilles helt uden brug af manualer mv. Ofte får man da også bare en diskette i en æske. Selvom et actionspil kun kostede f.eks. 100 kr. ville det stadig godt kunne betale sig at kopiere det, for en tom diskette vil altid være billigere. Man kan selvfølgelig gøre lige som med de uindspillede videobånd, nemlig at sætte prisen op (på tomme disketter), så folk hellere vil købe dem med noget på. Dette tror jeg dog nok vil være en temmelig dårlig ide, da priserne på disse tomme disketter således skal stige temmeligt vildt.



Løsningen på problemet er nok snarere igen at lægge andet i spillet, og ikke end disketter. Lad køberen føle, at han/hun får noget for pengene, og ikke som nu, hvor man i de fleste tilfælde nærmest føler sig snydt, hvis man har købt et actionspil (selv de gode af dem).

## Demo-disketter

Da mange er bange for at købe et dårligt spil, bruger man ofte piratkopierede spil som demonstrationsdisketter. Hvis spillet så falder i ens smag, går man måske ud og køber det. Ideen virker egentlig også rimelig nok, for disse folk ønsker virkelig at købe deres programmer, blot vil man altså gerne frasortere de dårligste af dem. Problemet er bare, at det er ulovligt.

Der findes da også andre udveje, og som disse mennesker nok bør udnytte istedet. Først og fremmest er der jo, som før nævnt, "Gameplay". Her kan man både læse om, hvad man bør købe, og hvad man absolut aldrig bør komme i nærheden af. Finder man sig således et rigtigt godt GOLD-game, som jo nok lyder rimeligt perfekt, kan man eksempelvis bestille en demo-diskette af det pågældende spil. En demo-diskette er som regel udformet på een ud af to måder.

Nogle demo-disketter viser

blot nogle situationer fra spillet, og giver som regel ikke nogen særligt god fornemmelse af, hvordan spillet i virkeligheden er. Den anden type demo-diskette, er den, hvor man har lagt en lille begrænset version af spillet ned på disketten, og som man så i begrænset omfang kan spille ligesom originalsillet. Det er denne type demo-diskette som jeg personligt selv bedst kan lide, for her får man virkelig mulighed for at mærke spillets atmosfære og spilbarhed, og således ikke kun dets grafik og lyd. Men, hvorfra kan man egentligt skaffe disse demo-disketter? Ja, hvis du er heldig, giver din nuværende spilforhandler dig mulighed for at få en kopi af en demo-udgave af forskellige spil, men det er mit indtryk, at det desværre endnu ikke er så udbredt.

Demo-disketter er også noget, der af og til følger med mange computerblade, og vi har da således også haft disketter, der har fulgt med bladet. Men ellers må man ud på shareware og public-domain markedet og lede. Ellers er der kun en mulighed tilbage, og det er at få det originale spil demonstreret direkte i selve forretningen, inden man køber det. Prov at spørge din forhandler næste gang du skal købe et spil, det kan da ihvertfælde aldrig skade.

## Kopiering forbudt

Men for lige at opresumere. Ifølge loven er det rent faktisk ulovligt at lave piratkopier af computerprogrammer, også selv om man kun bytter dem væk, og altså således ikke har noget med penge involveret. Selvom de kendte cracker-opsøgende organisationer, såsom SUS, SAPU og lignende, som oftest kun går efter de virkelige store crackere, der tjener store penge på deres illegale kopieringsvirksomhed, så er det ikke desto mindre også forkert (ulovligt) at gøre det i det små. Så lad være. Prøv at købe dine spil, men gå til gengæld så også kun efter de bedste spil og programmer, der findes på markedet. Kun på denne måde presser vi spilproducenterne til at lave ordentlige kvalitetsprodukter, og giver således måske også, på længere sigt, spilforhandlerne mulighed for at sænke priser på de mest populære spiludgivelser.

Endelig kan man forestille sig, at fremskomsten og anvendelsen af spil til CDROM-drev fremover måske vil blive så udbredt, at de helt vil fjerne begrebet piratkopiering, men det vil kun fremtiden vise. Vi ses i "Gameplay". God fornøjelse.



# TEKNIK BREVKASSE

Af Lars Jørgen Helbo

## Printer-problemer

Jeg er lige begyndt på gymnasiet i sommers, og synes efterhånden det er på tide, at jeg får anskaffet en printer. Men jeg er ikke helt sikker på, hvilken printer jeg skal vælge, så jeg har et par spørgsmål.

1. Hvilke s/h printere til max. 3000 kr. kan du anbefale?

2. Er der nogen forskel på en arkføder og en driver?

3. Hvis ens fjernsyn har scart-udgang, er det så nødvendigt med tv-modulator?

Thomas Andersen  
Møllebakken 32, 1. th  
4800 Nykøbing F.

1. Jeg gætter på, du især skal bruge printeren til tekst. Måske vil du engang imellem placere et billede i teksten, og skriftkvaliteten skal sikkert være rimeligt god. Hvis det er rigtigt, vil jeg anbefale en 24-nåls matrixprinter. Netop skriftkvaliteten er på en 24-nåls-printer meget bedre end på en 9-nåls.

2. En arkføder bruger almindelige enkeltark (f.eks. A4). En driver kræver derimod endeløst papir med perforering i kanten. Du kan imidlertid udmærket klare dig helt uden disse hjælpemidler. Så skal du bare selv sætte hvert ark i printerens. Brug derfor dine penge på den bedst mulige printer. Det andet kan altid komme senere.

Det skulle gerne være en scart-indgang; men det er det nok også. I så fald har du ikke brug for en tv-modulator. Et scart-stik er beregnet til et RGB-signal, og passer dermed til Amigaens normale monitor-signal.

## A1200 - Hva' mæ den?

I de sidste 3 numre af DNC har man kunnet læse om den nye A1200, der skulle være en mellemting mellem en A600 og en A3000. Men er den nu det?

Forhåbentlig kan I (Danmarks bedste anmeldere) svare på følgende:

1. Hvor hurtig er den nye A1200? Den er jo "kun" udstyret med en 68020 processor, istedet for A3000's 68030.

2. Hvor kompatibel er 68020'eren og WB 3.0 med det "gamle" software? Virker alle spil/programmer under 3.0, hvis de kan køre under 2.0. A1200 er jo udstyret med et AA chipsæt, som mange programmer desværre ikke er udviklet til.

3. Kommer der en storstør af A1200 i DNC?

4. Er A1200 kommet til Danmark? Hvis den er, hvad koster den?

Lars Frandsen  
Præstegårdsvej 10  
9900 Frederikshavn

1. A1200 er overraskende hurtig. Den har ganske vist kun 68020; men den har jo også AGA-chipsæt, som det rigtigt hedder. Derfor kan den ved grafikintensive opgaver godt være hurtigere end A3000!

2. Commodore siger, den er meget kompatibel. Det er heller ikke helt usandsynligt. AGA-chipsættet er nemlig registerkompatibelt med ECS, og A1200 starter altid i ECS-modus. Man kan derfor antage, at programmer, som kører under 2.0 også virker under 3.0 på A1200; men lad os nu se i praksis.

3. Det gør der sikkert.

4. A1200 kom til Danmark i den sidste uge af februar og den koster 3995 kr. uden harddisk og monitor.

## WB3.0 i A2000?

1. Kan man få Kickstart 3.0 bygget ind i en Amiga 2000, som man kan få 2.0 indbygget?

2. Hvad er en fat Agnus?

3. Hvorfor er ekstraudstyret til en Amiga 2000 billigere end til A500?

4. Kan man sætte en Walkie Talkie til en computer, så man kan snakke med hinanden via computer?

Henrik V. Munk  
Smødebakken 4  
6300 Gråsten

1. Nej, og det kommer sikkert heller ikke. Kickstart 3.0 ligger på 2 chips istedet for en. I praksis kræver det også AGA-chipsættet. Det ville altså være en større ombygning.

2. Hjælpeprocessoren Agnus afgør mængden af chip-RAM. Den findes i tre udgaver til 1, 1 og 2 MB. Fat Agnus er et uofficielt kælenavn for den mellemste type.

3. Fordi man sparer kabinettet og i nogle tilfælde en strømforsyning.

4. Det skulle være muligt. Er der andre læsere, der har praktiske erfaringer?

## Read/Write error

Når skilten med read/write error dukker op midt i et spil/program, er det så spillet/programmet eller er det disketten, der er fejl på?

Kan man på en eller anden måde komme uden om denne error eller kan man "slette" den.

Kan det være min computer, der er noget i vejen med?

P.S.: Første gang jeg brugte spillet, var der ingen "error"; men det kom efter 4-5 gange.

Claus Laugesen  
Prins Buriestvej 28  
7500 Holstebro

Det kunne godt være en fejl i din computer; men det er ikke særlig sandsynligt. Alting taler for, at disketten er gået i stykker. Da jeg går ud fra, at det er et originalt spil, som du har købt legalt, vil jeg anbefale, at du henvender dig til forhandleren. Hvis det er gået i stykker efter bare 4-5 gange, bør han bytte det til et nyt.

## Rawkey

Jeg er en stakkels spil-programmør på 17 år. Jeg programmerer i C, og er næsten færdig med et spil, men jeg har fået et stort problem:

Hvordan får man direkte raw-input fra keyboard-devices? Jeg kan ikke få kommandoen KBD\_READMATRIX til at virke, og alle de andre muligheder jeg har prøvet var ikke gode nok. Spillet skulle jo helst ikke stoppe for at få keyboard input, og det skulle også gerne modtage alle taste-tryk, selv om man trykker på 537 taster på en gang!

P.S. Jeg har læst mange bøger om C.

Johnny Andersen  
Alborgevej 415  
9352 Dybbøl

Den autoriserede metode er brugen af GetMsg() fra Exec.library. Først åbnes et vindue med slaget IDCMP\_RAWKEY sat. Hvis du ikke vil se vinduer, kan du bare sætte

flagene WFLG\_BACKDROP og WFLG\_BORDERLESS. Derefter kaldes GetMsg() med jævne mellemrum. Proceduren leverer en pointer til en IntuiMessage-struktur, som indeholder oplysninger om den taste, brugeren har trykket på.

Det var selvfølgelig meget kortfattet. Et udførligt eksempel finder du i bogen Amiga ROM Kernel Reference Manual Libraries (s. 277) eller i Amiga C f. advanced programmers (s. 567).

Nu kan det godt ske, at denne metode ikke passer ind i dit program. Men så vil jeg anbefale, at du ændrer programmet. Det er nemlig meget vigtigt, at alle programmer overholder Commodores regler. I modsat fald får vi de kendte kompatibilitetsproblemer, hver gang vi skifter til en ny DOS-version.



## GAMEPLAY

De anmeldte spil er ventligst stillet til rådighed af ESCape, FunWare, Interactivision, Euro Power Pack, Betafon og diverse engelske og amerikanske softwarehuse.

## Index:

37 Darkseed  
38 Premier Manager39 Ultima Underworld II  
40 Joe and Mac  
40 Task Force 1942  
41 Nick Faldos Championship  
42 Cover Girl Strip Poker43 Dragons Lair III  
44 Reach for the Skies  
44 Space Crusade  
45 3D Construction Kit 2.0  
46 ShortiesDARKSEED  
Cyberdreams

Ville du bryde dig om at hedde Giger til fornavn? Giger lyder næsten som det,

man kalder familiens yngste, for de får et rigtigt navn. Giger leder tankerne hen på små nuttede dværge fra eventyrene.

Det er H.R. Giger ikke. Giger hører snarere til i dine materialer.

Meget kan man sige om den schweiziske maler, han er sikkert mægtig flink, en rigtig hyggelig fyr, men da alle hans billeder består af kranier, muterede børn, der er halvt robotter og lange, lange nåle, må man gå ud fra, at han har en lidt syg fantasi. Noget, der blev understreget dengang han blev valgt af Ridley Scott til at være far til Aliens (tænk på hvordan moderen har set ud!).

Giger er med andre ord lidt af en Stephen King, bare på lærred. Og det var lige noget for Cyberdreams, da de skulle vælge en, der kunne illustrere deres nye computerspil. Og skulle du af en eller anden grund ikke finde Darkseed specielt uhyggeligt, så har Giger da i hvert fald på en måde sat sit præg - han forlangte at spillet skulle laves i interlace, så har du ikke noget flicker-fix, bliver du efter kort tid lige så sindssyg som Giger.

## En mørk og stormfuld nat

Selve introduktionen af dit eget personlige computermareridt er nu ellers temmelig Gigersk. Mike Dawson har netop købt et stort, gammelt hus, for at kunne være lidt alene, men om natten drømmer han, at hans hjerne bliver åbnet og at æg bliver placeret lige der, hvor han burde have sin hukommelse. Han vågner næste morgen med hovedpine, og gennem de ca. 3 dage han har til at slippe af med sin ufrivillige snart-forstødt bliver han da også plaget af mareridtsyn af muterede babyer og meget andet godt.

Du styrer Mike i dette grafiske adventure, der nok har et af de mindste interfaces, jeg endnu har set. En "look"-ikon og en "mani-



Amiga: Mareridtet starter med et lille indgreb...

puler"-ikon er alt, hvad der findes, så forvent ikke de helt geniale puzzles.

Nej, hele Dark Seeds styrke ligger så afgjort i stemningen. Efter at have slugt et par hovedpinepiller kan du tage Mike på rundtur i hans nyste ejendom, og der er mange mærkelige ting. Et hemmeligt rum, en mærkelig dagbog, en bil ude i garagen, der ser ud som om den aldrig har været brugt og et meget stort spejl, der hurtigt spiller en rolle.

Hele spillet er mareridtsagtigt lavet. Musikken, og den Giger-inspirerede grafik gør, at man er bekymret, også når der IKKE sker noget. Når der ringer på døren, og Mike får et af sine syn bliver man temmelig nervøs for sig selv. Og endnu værre bliver det, når Mike finder indgangen til Dark World, der fuldstændig ligner hans egen, men hvor alting alligevel får en sindssyg drejning.

BOØH!

Hvor alene Mike end kan føle sig (indtil ægget udlækker, hvorefter han ikke er alene, men død!), er der andre personer i byen. De er alle digitaliseret og kommunikerer med en flot samlet tale. Den søde bibliotekar, der på mystisk vis allerede HAR en bog til dig. Din mystiske nabo, som påstår han er advokat, men... Eller hvad med barberen og ejeren af forretningen? Under alle omstændigheder må

du klare dig med dem, for antallet er lokationer er ikke så stort.

Darkseed er helt klart ikke beregnet til alle og enhver. Hvis du ikke kan lide Lovecraft, King og frem for alle Giger, bør du allerede nu afskrive Darkseed, der i så fald vil være alt for mærkeligt for dig.

Og det ER da også mærkeligt, at et adventure med så få kommandoer og lokationer alligevel kan gribe fat i spilleren. Det er nok nærmest kombinationen mellem den flimrende skærm (der kan afhjælpes med et par solbriller - så bliver det til og med dystert!), den musik, der hele tiden har en virkelig truende undertone, kontrasten mellem den såkaldte normale verden og den bizarre, og alle de mærkelige ting, der sker. Det er f.eks. ikke rart, når teksten lige pludselig ændrer udseende i det, man troede var en uskyldig biblioteksbog. Eller at finde ud af, at man har en kirkegård i baghaven. Hvorfor reagerer borgerne i byen dog ikke på den syge verden?

Jeg ved det ikke. Men jeg ved, at jeg blev sælsomt tiltrukket af Darkseed og dens stemning. Der kunne godt være lidt mere Giger, men han tager virkelig revanche, når Dawson træder ind i den Mørke Verden. Jeg må finde en eller anden måde at overleve den hund på...

Christian

AMIGA 1100 6.3 mb

Grafikken er som sagt i interlace, og det skal man være forberedt på. Det er ikke umuligt at spille uden flicker-fix, men det er så afgjort en fordel med. Den lette flimren giver det hele et let neurotisk skær, og virker mærkeligt som om det passer ind i spillet. Grafikken er ret flot, med digitaliserede mennesker - og det digitaliserede skinner også igennem på lydsiden, hvor de let uhyggelige melodistumper bliver afløst af klokkeklang samples.

Det er sjovt at et spil, der ikke har bedre puzzles kan have så uhyggelig en handling. Det er måske ikke verdens bedste spil, men afgjort værd at kigge efter.

Grafik 89%  
Lyd 91%  
Gameplay 80%

OVERALL  
86%

PC

Darkseed har været ude længe på PC



# PREMIER MANAGER Gremlin

Måske har målmændene sæbe-fingre, måske er Lars Olsen et fjols, måske er midtbanespillerne en samling lede klummernikler, der ikke kan ramme målet, og måske er angriberne ikke nær så gode som dengang for Allan Simonsen brækkede benet, og Preben Elkjær brændte et vigtigt straffe. Men...er der een ting vi kan blive enige om, så er det i hvert fald, at træneren - HAN er et fjols, lige gyldigt om vi taber eller vinder EM. Han vælger aldrig nogensinde de rigtige spillere, han fyrer dårlige vittigheder af til pressen ("den gang en mand var en mand og en landstræner hed Sepp") og iøvrigt kan man ikke forstå, hvad han siger. Næ, næ - lad OS komme til!

Og nu har du chancen. Dit hold har brug for dig, dine spillere regner med dig, aktionærerne forventer meget af dig, chefens kone holder af dig, hele fodboldverden holder med dig, ja faktisk er hele verdens øjne rettet mod dine bedrifter i....Welling United.

## "Jar, Mæn jaj trår da på Sajrænt!"

Måske er det derfor, managerspil er så populære. Og lige siden salige Football Manager har man af en eller anden grund udvidet begrebet mere og mere, så en normal manager nu kan få statistik om de mest utrolige ting, skal sælge bande-reklamerne, købe spillerne, sælge dem igen, lave træningsprogram til hver enkelt spiller, der skal vurderes ud fra så mærkelige evner som "aggressivitet", "acceleration", "holdspillerånd" og procenttal for højre og venstre benet. Og så er der de spil, der tager det hele en fodboldsæson videre - man skal selv spille kampene.

Jeg plejer at stå helt af over for den slags spil. Men Premier Manager er gudskelov dejligt overskueligt - også selvom det ikke er småting, du skal stå for.

Premier Manager lader 1-4 spillere starte i Conference League - hvor du kan komme i spidsen for navnkundige hold som Bath City og Stafford Rangers. Din opgave er at arbejde sig op igennem rækkerne, og forhåbentlig ende i den engelske Premier League, hvor holdene hedder Manchester United og Leeds.

Men det koster tid - og penge. Pengene skal bruges til at forbedre stadion med (f.eks. vil dine tilskuere sætte pris på en scoringstavle!), til at lønne spillere og andre ansatte, og ikke mindst til at købe nye spillere, der kan forstærke dit hold.

Det er ikke så svært at bedømme spillere. Hver spiller har et pointtal inden for boldhåndtering, tackling, aflevering og afslutning - og det bestemmer deres talent som målmand, forsvar, midtbane- eller angrebsspiller. Hvert tal bliver omsat til en bemærkning, såsom Fair\*\*\*\* Good\*\*\* eller meget bedre: Ultimate. På den måde er det nemt at overskue, hvem der er hvad værd. Samtidig kan du sende en talenspejder til at undersøge din liga eller den lige neden under for spiller, der har en bestemt karakter inden for et bestemt område - så kan holdet skræddersys.

## Helle for at være første-vælger

I stedet kan du kigge på transferlisten, og købe spillerne fra de større ligaer - men vær forberedt på at betale dyrt!

Har du ikke de penge, må du klare dig med mindre, og i stedet hyre trænere, der kan forbedre dit bestående hold. Jo flere penge du betaler, jo bedre bliver dit hold - logisk nok.

Pengene kommer først og fremmest ved entre-indtægter og annoncesalg. En masse engelske blade kan komme til at pryde dine bander, og de betaler godt. Gad vide om de også giver Premier Manager lidt ekstra procent i anledning af det gode samarbejde? Entreindtægterne kan forbedres, hvis du gør noget for at yde kvaliteten af dit stadium eller størrelsen af din fan-klub - men også der er om kostningstungt.

Den slags investeringer kan underbygges med banklån - til ågerrenter. Så i stedet må du satse på at klare dig godt, og få ordentlige præmier i de internationale turneringer eller i din liga.

Selve kampene er fomojelige nok. Efter at du har sammensat dit hold og valgt opstillingen, bliver dine mænd sendt på banen, og du kan se hvem af dine spillere, der har bolden,



Aniga: Gennem hele spillet er der klare og tydelige ikoner. På trods af navnet kan Mertyr Tydfil da godt blive et tophold!

og samtidig følge målforsøg på en lille skærm i øverste højre hjørne. Du kan selv sætte tempoet op, skifte nye spillere ind eller ændre taktikken alt efter hvad der sker.

Efter kampene er der en glimrende resultatservice, statistik over dit eller andres hold's resultater, og minutløse beskrivelser af dine spilleres bedrifter. Men det gode er: du er ikke tvunget til at se dem, hvis du ikke er interesseret.

Det gør det muligt at spille Premier Manager på mange niveauer, og selvom det er et gammelt tema, der åbenbart aldrig bliver udslettet, så er Premier Manager et godt bud på et spil, der er anstrengelserne værd. Det virker realistisk, og det hele er pakket pænt ind. Skal du have rigtig succes, må du hellere stikke næsen godt ned i statistikkerne, men du har i hvert fald Conference League og 3. division til at lære tingene i.

De rigtige freaks vil måske savne, at du ikke kan se om spilleren er venstrebenet, om han er rodhåret eller hvor lang tid hver enkel bruger på styrketræning, løbetræning og pottetræning. Men for os andre er det overskueligt, forfriskende og pengene værd!

Christian

ANIGA



Noget af det første, man lægger mærke til er den samlede speck i intro-melodien, og ikke mindst det samlede "Schmeiiiiicheeeelllllll" gør lykke. Resten af lyden er lidt mere på det jævne, men med nogle gode samples.

Grafikken i spillet skifter lidt. Som regel er der nogen ret flotte baggrunde og klare, gode ikoner, der tydeligt viser, hvad de betyder.

Spillets største svabe ligger i selve genren - det KAN ikke undgå at blive lidt ensformigt, når du HAR prøvet at spille Europa-cup og har ligget fire sæsoner i den engelske Premier League. Men indtil da er det overraskende sjovt - og overraskende udfordrende. Flaaeeeeej!

Grafik 81%  
Lyd 79%  
Gameplay 84%

OVERALL  
84%



# ULTIMA UNDERWORLD II: LABYRINTH OF WORLDS

## Lookingglass Technologies/Origin



77% Hvis man ikke har erfaring med et rollespil, kan man altid indføre nogle ekstra dimensioner og en kæmpe ond demon (med den obligatoriske, vanvittige latter), der prøver at trænge ind i din fredelige verden. Det er også problemer i Ultima Underworld II, der foregår i Richard Garriotts fantasiverden. I Ultima VII frelste du landet fra The Guardian (vores allesammens yndlings-multidimensionelle demon), og da man beslutter sig at fejre dig på kongeslotet, vender han frygteligt tilbage, godt gnaven, og spærret slotet inde i en kæmpemæssig, sort ædelsten - i bedste Tørnerosestil. Du skal naturligvis redde alle for 8. gang, og man må jo sige, at du efterhånden burde have erfaringen.

Når man er ved at løbe tør for ideer i et rollespil, kan man altid indføre nogle ekstra dimensioner og en kæmpe ond demon (med den obligatoriske, vanvittige latter), der prøver at trænge ind i din fredelige verden. Det er også problemer i Ultima Underworld II, der foregår i Richard Garriotts fantasiverden. I Ultima VII frelste du landet fra The Guardian (vores allesammens yndlings-multidimensionelle demon), og da man beslutter sig at fejre dig på kongeslotet, vender han frygteligt tilbage, godt gnaven, og spærret slotet inde i en kæmpemæssig, sort ædelsten - i bedste Tørnerosestil. Du skal naturligvis redde alle for 8. gang, og man må jo sige, at du efterhånden burde have erfaringen.

### Oven på den jævne indledning var det med en smule skepsis, jeg gik i gang med spillet.

Oven på den jævne indledning var det med en smule skepsis, jeg gik i gang med spillet, men min mistro blev meget hurtigt gjort til skamme. Grafikken er simpelthen en milepæl af de helt store, knæhøj karse, bred ymer og alt det der. Farvel til gammeldags Dungeon Master labyrinter, hvor hvert skridt er præcis 3 meter langt, og et drej er pinagtigt vinkelret. Man går nu rundt i en skræmmende livagtig 3D verden (alene), hvor man kan kigge op og ned, dreje sig ubesværet, hoppe, løbe, ja sågar svømme! Samtidig har man en meget stor frihed m.h.t. til objekter og andre personer, da man kan manipulere med næsten alt, hvad man finder. Døre og kister kan dirkes op eller slås ind, der kan soves i senge og man kan drikke af fontæner. Realismen har også smitret af på udstyret, dir våben og din rustning bliver gradvist dårligere når du giver henholdsvis modtager en masse hug. Får du det ikke ordnet i tide, ender det med, at din rustning ikke er andet end en stump sølvpapir

med en snor i.

### "Men, jeg kan ikke finde hjem!"

En af de utallige andre gode ting ved UU 2 er dets automapping. Nu behøver du ikke længere at frygte disse labyrintiske spil, blot fordi du bliver væk på vej op ad indkørslen derhjemme. Kortet bliver gradvist større, medens du går rundt med snuden mod jorden og undersøger hver krinkelkrog af underverdenen, og du får både døre, trapper, broer og vandhuller med. Miraklerne holder dog ikke op her, for man kan selv tilføje notater overalt på kortet - slut med de små, fedtede papirlapper, der bliver væk mellem de mange ark kvadreret papir.

Kamp er relativt simpelt, da man jo kun er en person, og den foregår lige som resten af spillet i real-time. Våben er der masser af, sværd, økser, buer - you name it! Der er tre typer slag, afhængig af pointerens placering på skærmen. Højre museknap holdes nede, indtil ædelstenen i midten blinker grønt: Man slipper, og slam! Da alting foregår i real-time, bliver kampene noget actionprægede, men aldrig for meget til at man mister overblikket, højst et par lemmer hist og her. Der er naturligvis magi med, og alle spells laves ud fra en kombination af runer, som man finder under vejs, evt. sammen med nye spells. Der er både offensive spells og defensive, samt den meget brugbare healing formular. Er du ikke magiker, kan du kun håbe på at finde en six-pack healing potions i ny og næ.

### "Din kyst, du kan se alle ting i verden af en kugle!"

Der er trods alt også civiliserede beboere i underverdenen og de andre dimensioner, man kommer frem til (ups! jeg forskrev mig sørme!). Du kan samtale med de flinke folk,



handle med dem eller slå dem ihjel. Dine replikker er forudbestemt, men der er flere typer svar at vælge mellem. Forvent dog ikke at komme langt, hvis du render rundt og siger "sgu" hele tiden, der betaler sig at være høflig (og nej, jeg er IKKE bestukket af dine forældre). Du skal nemlig løse mange forskellige gåder, og de fleste af dem kræver hjælp fra personerne.

Hver dimension har et specielt problem, der skal løses, og frygt ej! Der er ni verdener med hver deres svære problem, men fælles er, at de alle er under kontrol af The Guardian, så du skal faktisk redde verdenER til en afkæsling.

Pladsen er hastigt ved at slippe op, så jeg vil kort sige min uforbeholdne mening: Dette er simpelthen SPILLET. Kan du lide rollespil, adventure, puzzles, lidt action, god grafik og lyd samt virtual reality (fik jeg nu der hele med?), så venter mange timers underholdning forude. Langt om længe fandt jeg et Gold Game.

Søren



77% Hvis man ikke har erfaring med et rollespil, kan man altid indføre nogle ekstra dimensioner og en kæmpe ond demon (med den obligatoriske, vanvittige latter), der prøver at trænge ind i din fredelige verden. Det er også problemer i Ultima Underworld II, der foregår i Richard Garriotts fantasiverden. I Ultima VII frelste du landet fra The Guardian (vores allesammens yndlings-multidimensionelle demon), og da man beslutter sig at fejre dig på kongeslotet, vender han frygteligt tilbage, godt gnaven, og spærret slotet inde i en kæmpemæssig, sort ædelsten - i bedste Tørnerosestil. Du skal naturligvis redde alle for 8. gang, og man må jo sige, at du efterhånden burde have erfaringen.



77% Hvis man ikke har erfaring med et rollespil, kan man altid indføre nogle ekstra dimensioner og en kæmpe ond demon (med den obligatoriske, vanvittige latter), der prøver at trænge ind i din fredelige verden. Det er også problemer i Ultima Underworld II, der foregår i Richard Garriotts fantasiverden. I Ultima VII frelste du landet fra The Guardian (vores allesammens yndlings-multidimensionelle demon), og da man beslutter sig at fejre dig på kongeslotet, vender han frygteligt tilbage, godt gnaven, og spærret slotet inde i en kæmpemæssig, sort ædelsten - i bedste Tørnerosestil. Du skal naturligvis redde alle for 8. gang, og man må jo sige, at du efterhånden burde have erfaringen.

### PC



Hvis det ikke er gået op for dig, så mener jeg det er det flotteste rollespil, jeg endnu har set, men som ved alle andre ting i livet, er der en "catch". Den flotte 3D bitmap grafik kræver nemlig en potent 486'er hvis man ikke ønsker at gå på kompromis med grafikværdier. Den lydsmæssige side er skam ikke blevet forsumt p.g.a. grafikken, for der diskes op med gode baggrundsmelodier, som varierer fra verden til verden, og med et Sound Blaster er der knirkende døre, sværds slag og dyriske lyde af glæde sig over.

Grafik 95%  
Lyd 85%  
Gameplay 91%

OVERALL  
94%



# JOE AND MAC: CAVEMAN NINJA. Elite

Dette er et af de mest kedelige spil, jeg endnu har set. Det er så kedeligt, at selv stregkoden på bagsiden af mælkekartonerne har en større underholdningsværdi. Jeg troede ellers, at bunden var nået med Red Zone, men Joe and Mac: Caveman Ninja er desværre et sørgeligt eksempel på, at den opfattelse ikke var korrekt. Hvad i end gør, så KØB IKKE DETTE SPIL, der er mindst 10 gode grunde til at lade værre.



1. De ufatteligt mange levels er ufatteligt korte. Det tager kun 40-50 sek. at gennemføre dem. Man når knap nok at se sig omkring, inden der bliver dumpet en end-of-level encounter i hovedet på en.
2. End-of-level encounterne tager ca. 7 gange så lang tid at eliminere, som det tager at komme igennem et level. Det er der rene idiotarbejde. Man stiller sig på der sædvanlige strategiske sted, begynder at pumpe hits i dyret, og efter 258 fuldræffere er bæstet udryddet.

3. Lyden er grimmere end grim. Kings Quest serien har fået sig en alvorlig konkur-

4. Animationen af grafikken er helt af hæksenfeldt til, den minder mest om en stop-motion tegnefilm.

5. Styresystemet er frygtelig irriterende for mennesker med et one-firebutton-only-joystick.

6. Der er en bug i kopibeskyttelsen, der gør, at man sagtens kan bruge 5 min. på at få skidtet op at køre. Spiller går simpelthen ned gang på gang, uanset hvor megen umage du gør dig, for at finde det korrekte ord i manualen; der skal indtastes, før end rædslerne bliver åbenbar for dig.

7. Der er minsandten også en bug i selve spillet, halleluja. På et tidspunkt begynder man at smide med kloner af sig selv, og i samme øjeblik begynder enkelte baddies at hæve sig fra jordens overflade, for dernæst at forsvinde ud af skærmens top.

8. Platformene er lige netop anbragt så tilpas forkert, at der er umuligt at hoppe imellem dem.

9. Der er slet ikke nogen ninja'er i spillet.

10. Der følger ikke nogen hammer med i æsken, hvormed man kan destruere disketterne.

Hvis der alligevel er nogen af jer, der ved en fejltagelse har købt dette spil, så kan de sidste linjer måske redde dagen trods alt. Jeg vil nemlig bruge resten af denne artikel til at præsentere en, fra redaktørens side censureret,



Amiga: Måske tror du, det her er pænt, men vent til du ser det herog sig!

liste over anvendelige skældsord der kan puttes i klagebrevet. I forhåbentlig sender til Elite.

Abemäs, agurketud, bedrager, bøddel, kloakbeduin, fascist, fedtblære, interplanetariske slørhale, lydpuddel, massemorder, mægdyr, rottefjæs, spytslikker, snoabe, trompetsnegl, udbytter, vatnisne.

Marit

## AMIGA

Er der egentlig mere at sige? Bør pinen trækkes længere ud?

Grafik 30%  
Lyd 20%  
Gameplay 10%



PC

Jeps - stay clear!

# TASK FORCE 1942 Microprose

"Splitte mine bramsejl!" råbte Kaptajn Knas med rusten stemme. "I bliver kølhalet, hvis vi taber. I fejle køtere!"

Kaptajn Knas humper rundt på sit træben, mens han hundser med mandskabet, for spaniolerne må ikke slippe væk med alt guld.

Hov, der var vist den forkerte æra. Næh, tænd hellere majsipen og ifør dig et par solbriller og en hvid kasket. Task Force er en flådesimulation, der giver dig mulighed for at være med i de historiske søslag mellem Den Kejserlige Japanske Flåde og U.S. Navy, der fandt sted i Stillehavet i 1942-43.

I spillet har man rekonstrueret otte af de mest berømte søslag, samt den lange Guadalcanal-kampagne, der blev et afgørende vendepunkt i krigen. En stor del af spillet foregår på kortet, hvor man har det bedste overblik over situationen, og kan give ordre til alle skibe i flåden på en gang eller kommandere hvert enkelt. Man kan til enhver tid overtage en kaptajns rolle eller entre skibet og tage sig af kanonerne, torpedoenne eller bare være med på en kigger. Det afhænger af ens udkigsposter og radar, hvor mange af fjendens skibe man kan se. Når de stridende flåder kommer tæt på hinanden, åbner de ild, og man kan nu se de små plask rundt om skibene og orange eksplosioner når kugler slår ned.

"Nå, Knas, nu sank skibet sørme!"

I kanonrummet har man et avanceret sigte (med håndsving og elastiktræk), der koordinerer kanonerne og hjælper med til at angive



PC: En torpedo er på vej mod målet.

den bedste vinkel og retning. Det gælder om at holde et stabilt sigte, og er det nat, skal man også sende lysblus afsted for at være i stand til at se fjenden ordentligt. Når man først har fået fat i et skib med sigtekornet, gælder det om at lade projektilerne flyve konstant, for jo hurtigere, du får hende sat ud af spillet, jo mindre skader kan hun volds dig. De rigtige store flådeskibe (Iowa og Yamato klasserne) er ikke sådan at pille ned med de små arrebosser som destroyerne normalt er udstyret med. Der skal kraftigere midler til, og den medicin består af torpedosuppe. Torpedoerne er de nemmeste våben at betjene, men de sværeste at få til at ramme noget.

"Kom bare an, MacArthur!"

Kampagnedelen sætter dine strategiske evner på prøve, da du nu bliver gjort ansvarlig for, at tropperne på Guadalcanal får forsyninger og reserver nok til at vinde over modstanderen. Det gælder hele tiden om at være stærkere end fjenden ved at få tilstrækkelig med forsyninger og tropper frem, samtidig med at man skal holde fjendens transportskibe i skak.

Der kan sættes transport-, bombardement- og patruljemissioner op, den første er langt den sværeste, da transportskibene er uanerligt langsomme. Så sejler man der som en vingeskudt and og kan kun vente på, at fjendens grumme krydsere (med hugtænder) lister sig ind på konvojen og kaster sig over de små offerlam.

Strike Force 1942 er endnu en af Microprose's spil, der formår at være ganske interessant, men alligevel aldrig opnår at være himmelræbene suverænt. Der er nogle gode elementer i spillet, og der får en til at blive hængende der den halve time ekstra, man egentlig burde bruge på søvn eller lektier.

Kan du lide Silent Service, tror jeg også at dette spil vil falde i din smag, da de har det samme "feel" over sig.

Søren

## PC



Lyden begrænser sig til lidt motorbrummen, nogle brag og plask, og det er ikke specielt godt, noget af det. Grafikken er den sædvanlige polygongrafik, og veldetaileret selv på lang afstand, hvilket traditionen tro gør ud over hastigheden. Deres dog intet at frygte for middelklasse 386'ere, da detaljeringdommen sagtens kan skrives ned, uden det går ud over spilletiden. Det ser brøndgård ud, når man har et skib "i garnet" og lader den ene solve efter den anden hogle ned over staklerne, og krigsskibene bliver lyst op hver gang, de skyder eller bliver ramt.

Grafik: 81%  
Lyd: 61%  
Gameplay: 77%







Amiga: Ja, det kan han da sagtens sige.

"Klokken er 13.40 denne skyede onsdag eftermiddag. Din vært her i Sport og Godt er som sædvanligt Jakob Sloth, og frem til klokken 14 vil jeg spille lidt musik og se på et nyt golfspil til Amiga og PC. Nick Faldo's Championship Golf hedder det, selvfølgelig opkaldt efter den engländer der i øjeblikket er verdens bedste golfspiller.

Desværre kunne Nick ikke komme i dag, selv om han havde lovet det, så i stedet har jeg inviteret et af dansk golfsports store unge håb i studiet... Klaus Olesen er 24 år gammel og bor i Århus. Han spiller i Gyttengård Golfklub og har et forbløffende handicap på 32, de rigtige golfsokker og 14 køller, der er hans helt egne.

Om lidt vil han se på golfspillet med professionelle øjne, men først en skæring fra skrotkassen. Her kommer ulækre, engelske The Cure med deres

#### Lullaby

Klokken er 13.45, og det her er stadig Sport og Godt med Jakob Sloth. Nick Faldo's Championship Golf indeholder en serie træningslektioner og to autentiske 18-hulshæner, og Grandslam har lovet at udgive nogle flere. Banerne kan spilles forår, sommer eller vinter, og du kan gå turen alene, sammen med nogle venner eller med nogle af de otte computerspillere, hvoraf Nick Faldo selvfølgelig er den bedste.

Når du har fyldt tasken med 13 køller ud af

16 mulige og valgt en caddie til at bære dem, dukker du op ved første hul. Alt styres med musen, og designet er så godt og gennemført, at jeg slet ikke opdagede, hvor avanceret spillet var, før jeg begyndte at slå i jorden med min driver uden at ramme bolden.

En udtræksmenu i venstre side af skærmen fungerer som kølletaske, og en lignende anretning overfor viser et kort over hullet, komplet med indregnede vindpile. På en lille tegning samme sted kan man også se, om bolden ligger i det høje græs, begravet i sandet eller måske ligefrem acceptabelt.

Med så megen information gemt væk i siderne af billedet, er der god plads til golfspillere, græs og vandhuller. Kun fire små, letforståelige ikoner har designerne fundet det nødvendigt at placere, hvor alle kan se dem. Her bestemmer man sig for en af fem mulige fodstillinger, om bolden skal under- eller overskrues, hvor hårdt den egentlig skal rammes, og i hvilken retning.

Et klik på golfspilleren starter slaget, og hvis du timer yderligere to klik, rammer du bolden rent. Hvis ikke lander den gerne i mudderpølen på den anden side af vejen. Her er det smart at spille på amatørniveau: alle slag kan tages om, hvis du er utilfreds med resultatet - uden at det tæller nogen steder.

De seje spillere kan forsøge sig med tre klik for at få ekstra fart i bolden, men der er nok at se til for os amatører. Især fordi det ikke er alle køllerne, der er lige nemme at bruge.

Men nu skal vi have lidt mere syg musik. Her er Joy Division med

#### She's lost control

Sport og Godt kører videre, her hvor klokken er blevet 13.53. Mens jeg har snakket, har det århusianske golftalent Klaus Olesen brugt 49 slag på at gennemføre sandgravslektionerne... Hvad synes du om det her spil, Klaus?

"Nick Faldo's Championship Golf har stort set det hele - næsten alle aspekterne - og det er meget udfordrende og fedt, selv om det nok er svært at bruge for computerfreaks uden golffkendskab. Måske hvis de læser manualen... Bunkerslagene er noget sværere end i virkeligheden, og det er svært at se, hvor meget green'en hældes, og hvor meget gas der skal på, men det er nok et spørgsmål om tilvænning. Ellers er det fint, at de rigtige køller på det rigtige underlag og den rigtige fodstilling betyder så meget - det giver god træning, og det er vigtigt at hus"

"TAK! Tak til Klaus Olesen. Din vært, Jakob Sloth, er tilbage i næste uge. Indtil klokken bliver 14 kan I forny jer med endnu en monolog af en mand, der bare kalder sig

Jakob



Amiga: Nick Faldo er nem at gå til - også selv om der er mange parametre at indstille.



Amiga: En lille hvid kugle sendes ud i det flotte grafiklandskab - Fov!

## AMIGA

Golfbanerne er flotte, men til gengæld giver computeren sig god tid til at tegne dem. Musikken på menu-skærmene er i orden, og det samme kan siges om lydeffekterne, der i sagens natur begrænser sig til rosen, fugleskrig, klunk, visj og plask. Nick Faldo's Championship Golf er uhyre let at komme ind i på grund af et meget stramt design, men det kræver et solidt golfhoved at opnå gode resultater. Dumme køllevalg, kiksede slag og bavede fodstillinger straffes hårdt og retfærdigt, men sådan skal det også være. Hvis du er enig, kan du roligt købe.

Grafik 89%  
Lyd 80%  
Gameplay 91%

OVERALL  
90%

## PC

Nick Faldo's Championship Golf er også ude til PC.

## C-64

Ja, du læste rigtigt - vi tester så snart vi ser det!



# COVER GIRL STRIP POKER

## Interactivision

Nu skal jeg ikke fordømme noget. Hvad folk laver i deres fritid må helt bestemt blive deres egen sag, og i nogen tilfælde - deres eget problem.

Strip poker er sjovt nok sådan et spil, som alle har en mening om, men som så vidt jeg ved, stort set ingen spiller. Og dem, der spiller den slags, hvordan finder de egentlig medspillerne? Sidder man bare på en københavnsk cafe, og spørger den lyshårede yndighed fra barstolen ved siden af, om hun ikke vil med hjem og smide tøjet, hvis hun taber et kortspil? Jeg er fuld af forundring. Hvordan skal folk dog holde varmen, hvis de ikke har tøj på? Og får de tøjet på igen senere? The answers are blowing...

### "Er der andet, du kan rejse?"

Imidlertid er der ingen tvivl om, at den slags spil er meget populær underholdning på computer. Det er også rimeligt simpelt at lave - få fat i nogen modeller og film dem, eller gå på jagt med saksen i et par af de blade, der helst skal købes i brune papirposer er helt andet sted i byen. Derefter går man i gang med digitaliseringen, og får en eller anden til at flikke et pokerspil sammen, og så er den potte ude.

Det så vi desværre resultatet af, da Cover Girl Strip Poker kom ud på Amigaen for et lille års tid siden - hvor det var muligt at se hele otte piger i aktion, og heraf smed de fire tøjet i ægte animationer, med en frame-hastighed på ca. 1 i sekundet.

Det var som at se lysbilleder, der blev skubbet ind i en fremviser af en person med Parkinsons syge, og selvom flere af billederne var af rimelig kvalitet, holdt det ikke rigtig i længden. At det var det bedste strippokerspil på Amigaen (hvis man ser bort fra Teenage Queen) sagde desværre lidt om Amigaens kvalitet af digitaliserede billeder. Men CDTV - der kan man da lave pixel-sex.



Under optagelserne blev der gået professionelt til værks!

### "Du vil virkelig til bunds i det her, hvad?"

Rent grafisk er der virkelig sket ting og sager. Det vil sige, det er stadigvæk de samme 8 piger, det er stadigvæk de samme grummede farvebilleder (stor skuffelse!), men de 4 piger, der rent faktisk er blevet filmet, smider nu tøjet i Real-time. Filmskævenserne er af så høj kvalitet, at man ærgret sig over at billedet skifter fra det sort/hvide til farver - grafikforringelsen er til at tage og føle på. Måske skulle Interactivision bare have holdt det hele i s/h - det er mere atmosfærisk og man slipper for at hudfarverne ser ud som om de unge piger lige har fået ti minutter i mikroovnen. Men altså - stort plus med real-time optagelserne, der alle er af ret flot kvalitet. Det kan kun lade sig gøre på CDTV.

Nøget andet, der også kun kan lade sig gøre på CDTV er den tale, der assisterer strip-teasen. Hvis du har siddet og rynket brynene over mine under-overskrifter, må jeg straks undskyldte og sige at de er taget fra spiller og at det ikke er MIG, der har funder på dem! Hvem der har, ved jeg ikke, men de er ret tåbelige, og virker stik modsat af det, de skal. Bedre bliver det bestemt ikke af, at hende, der speaker, lyder lige så varm og sexet som Margaret Thatcher to minutter efter hun er stået op. Stemmen og bemærkningerne er den samme for alle pigerne, og det tænder ikke for andet end lysten til at skru ned - eller til at skifte til den musik, der er professionelt lavet omend en smule ensformigt.

### "Var det lige så godt for dig som det var for mig?"

Skratter højtaleren monotomt, hvis en af pigerne skulle vinde. Det er nu ret usandsynligt, idet pokerdelen ikke er blevet forbedret siden Amiga-versionen. Det betyder, at

du kan regne ud hvad pigerne har på hånden alt efter den måde, de byder på. De smider ofte hele hånden væk (alle kortene! - Red.), til trods for at alle ved, at det ville være bedre enten at blufse, at opgive eller i det mindste at beholde det højeste kort. Men nej! De VIL åbenbart tabe - tøjet.

Strippokerspillet er spændent værd at give penge ud for. Cover Girl Strip Poker på CDTV er det måske heller ikke, idet det er for nemt, og for ensformigt. Men alle mine spydigheder til trods, er CGSP fuldt af flotte digitaliserede film, der bestemt hæver standarden. Det er ikke nok til at købe spillet - vil du virkelig se, hvad din CDTV kan udføre når det kommer til Real-Time-film, bør du få fat i Sherlock Holmes - Consulting Detective, der er i farver og med gode, realistiske stemmer.

Hvis du bare er til et dansk produkt, er Cover Girl Strip Poker bestemt af international støbning - der er bare ikke så meget ved det, når man har set filmene og grinet af speakeren.

Og hvis der er noget andet, du er til - så prøv at se hvor mange suspekter blade og videoer du kan få for denne CD's pris. Eller prøv noget helt andet: Brug pengene til at invitere en RIGTIG pige ud. Hvad kan det ikke ske?

Christian



CDTV: Dette billede er ikke det bedste, men faktisk er filmskævenserne ret flotte.

### CDTV

Det er lidt synd med farvebillederne af de ellers ret nydelige piger - de er lidt for grovkornede, så Trine Mischelens, Maria Whittaker og de andre ser lidt besynderlige ud. Pöner Trine bliver de flotteste piger ikke filmet - men de fire små film er så blæret lavet, at man tilgiver det.

Baggrundsmusikken er god, og der er otte forskellige stykker at vælge imellem - alle er de lidt ensformige, men med visse lyspunkter imellem er det slet ikke dårligt. Speakeren er klar, men kommentarerne barnlige. Pokerdelen burde have været forbedret. Samt det er nu, har du set alt, hvad der er at se, på en time. Så derfor: skal du købe spillet, skal det ikke være for at få en god pokermodstander. Det skal være for at se billederne - og der ikke en lidt dyrt måde at gøre det på?

Grafik	90%
Lyd	90%
Gameplay	43%





# DRAGON'S LAIR III

## ReadySoft

Vi spilanmeldere har det hårdt, og vi kan godt lide at have ondt af os selv. Især når folk skriver lange, onde breve fyldt med stavfejl og sodavandspletter, bare fordi de synes, at man er talentløs til sit arbejde. Her skal specielt sendes en hilsen til Peter Christiansen, Nørre Voldgade 48, 1358 København K. Send ham en også!

Men det allerværste er, når man bliver beskyldt for at anmelde spillene uden at få plastic'en af æsken. Sådan gør vi ikke, og alle spil underkastes grundig test, inden ordene begynder at sprøjte op på skærmen. Sådan er grundig test kan tage mellem 30 minutter og

30 dage alt efter spillets beskaffenhed, men den er altid grundig. Husk det.

Hvorfor ikke tage Dragon's Lair III - også kaldet The Curse of Mordread - som eksempel? Bare for at vise, hvor grundig jeg er, følger her den komplette løsning til de første fire baner ud af spillets i alt 27: joystick op, to gange skydeknap, joystick højre og En gang skydeknap.

### Unken gætteleg

Det var diskette et af syv, 30 sekunder tager det at gennemføre den, hvis man ved hvordan, og så tillader computeren sig endda at tage et par små loade-pauser indimellem, så den faktisk spilletid er endnu mindre.

Til gengæld er grafikken flot. Ridder Dirk, der atter en gang skal redde sin dumme blondine med alle fortrinene og bagdelene, ligner udskrab fra en Walt Disney-tegnefilm. Det samme gælder alle andre i Dragon's Lair III, og med god grund. Spillet er nemlig én (knap så) lang tegnefilm, præcis som sine to forgængere.

Amiga: Gameplayet går ofte så hurtigt, at man kun kan gætte, hvad man skal.



Amiga: Her er den onde Mordread, der bestemt ikke gør spillet sjovere.



Amiga: Her møder Dirk sin skaber i munden på en flagermus!

Desværre er det småt med gameplay i sådan en tegnefilm, hvilket ovenstående løsning antyder. Animationen ruller, og på et eller andet tidspunkt dør Dirk, hvis du ikke giver den rigtige impuls med joysticket i sådan cirka det rigtige øjeblik. Tryk op, ned, til venstre, til højre eller giv skydekappen et klem: fem muligheder er der, og det er tit svært at gætte sig frem til, hvilken af dem, der er den rigtige. Måske er det vitterligt op, du trykkede bare for tidligt eller for sent, og så døde du alligevel... At spille Dragon's Lair III er som at skulle slå en sekser på kommando - og få terningen til at ligge stille, når sekundviseren står på 12.

### Tre liv og fire titelskærme

I Dragon's Lair III dør Dirk på rekordtid, men alligevel har han kun tre liv. Så er det tilbage til start, hvor computeren absolut skal vise fire titelskærme og gerne en lille smule demo, før han får lov at begynde forfra efter 20 lange sekunder.

Heldigvis kan man gemme sin position på diskette, og desværre er funktionen fuldstændig talentløs flippet sammen. Et tryk på "S" kalder gemmeskærmen frem ved næste scene-skift. Her gemmer computeren tre tal på en helt tom diskette, der selvfølgelig både skal ind og ud af drevet, for man kan spille videre. Man kan ikke bare gemme sin position i RAM. Og man kan ikke hente en gemt position ind fra titelskærmen eller dødsskærmen, men kun når animationen ruller og spillet er i gang - efter de sædvanlige 20 sekunders ventetid. Den slags er design, som jeg lærte det i børnehaveklasse.

Jakob

## AMIGA

Dragon's Lair III er et flot, småt spil med et knusende elendigt gameplay. Tegnefilmstumperne er udmærkede, omend foragede og lidt udløst i kanalen, og de digitaliserede melodistumper, støj og udbrud kan beskrives med samme ord. Desværre er forbindelsen mellem skærm og spiller så tynd og usikker som nogensinde før. Med lidt god vilje kan man gennemføre Dragon's Lair III efter en løsning for at nyde grafikken, men som spil betragtet befinder vi os i stenalderen: Dirk er hovedpersonen i en formålløs, tilfældig gætteleg, og der er ingen grund til at være med. Slet ikke, når spillets syv disketter ikke engang kan installeres på harddisk.

Grafik 88%  
Lyd 82%  
Gameplay 4%

### PC

På denne computer kan du se Dirk i CGA, EGA og VGA. Hans skrig (og anmelderens) trænger igennem på Adlib, Sound Blaster, Tandy og Pro Audio Spectrum.

OVERALL  
19%



# REACH FOR THE SKIES

Rowan Software/Virgin

"Og så til månedens evindelige flysimulator. Vi har nu måttet finde os i Falcon 3.0 alt for længe her på Dansktoppen, men det lader til, at Reach For The Skies gerne vil prøve at nå op, hvor Falcon svæver, så lad os se, hvad det bliver til!"

"Fyldt med glæde bliver jeg udvalgt til at være RAF-pilot i en Spitfire, fighteren over dem alle. Spændt sætter mig ind i cockpittet og starter motoren. Splut! Tøf! Brag! Spitfiren hopper hen ad landingsbanen, og opad går det. Det begynder straks at myldre ind med radiomeddelelser, nogle fra kontroltårnet til andre piloter, nogle til mig osv. Konstant bliver man holdt ajour med tyskernes position, så det skulle ikke være noget problem at finde dem."

## Grim udsigt

"Da jeg når op i den rette højde bliver jeg mødt af en overraskende udsigt: Et kedeligt landskab udfolder sig for mine landingshjul, og skyerne ligner mest af alt prikker og streger. Det lader til, at tyskerne har været meget effektive, landskabet ser ihvertfald ud til at være bombet helt fladt. Nå, men nu er der jo ingen grund til at være ked på grund af landskabets sølle forfatning. Efter nogle minutters "flyvlads" når min makker og jeg frem til de tyske Stuka'er, der er sendt ud for at gøre kål på vore forsyningskæbe."

Kampene bliver meget hektiske og forvir-

rende, da det er svært at bevare et overblik. Konstant bliver man tudet ørene fulde af "Enemy 6 O'clock", altså lige bag mig, men uanset hvor meget jeg vender og drejer mig, KAN jeg ikke få øje på det dumme fly. Der er heldigvis håb for blinde muldvarpe som mig, man skal blot trykke ENTER, så man får "padlock view" på den nærmeste fjende. Det er ikke særlig svært at ramme, når man først er kommet tæt på, for det er forbavsende let at holde ham i syne.

Efter at have skudt alle fjender ned (bomber alt, for tyskernes vedkommende), kan man slå autopiloten til, så finder den selv hjem, og man er klar til evalueringen.

## Göring vs. Churchill

Lederdelen af Reach består i, at du som RAF-general skal sørge for at drible rundt med fly fra base til base og sende dem afsted for at besejre Luftwaffes angreb på England. Samtidig er der fire flyfabrikker, som hver producerer et fly hver anden dag, med mindre du fejler totalt og lader tyskerne smide deres bombelast på dine små fabrikker. Selvom man er leder, får man lov til at flyve missioner alligevel, men med lidt større indflydelse på planlægningen.

Som Göring-aspirant for Luftwaffe skal du planlægge dagens angreb og sørge for, at bombemaskinerne får tilstrækkelig med eskorte, og man skal være omhyggelig med at udvælge

de rigtige bombemaskiner til de rigtige mål. Man kan vælge mellem fire tidsperioder, og hver har sine hovedmål.

Reach For The Skies giver mig en følelse af dejt vù, for det er ikke det første spil, der beskæftiger sig med slaget om England. Battle Of Britain er fra 1990, så ideen er gammel, og den bliver bestemt ikke bedre af, at spillet her er grimmere. Måske skulle programrørerne lave nogle strækoverser, så de kan stille sig på tæer og nå himlen næste gang, for Dansktoppen, eller nogle andre "toppe" tror jeg ikke, at vi skal forvente RFTS ind på i denne omgang.

Søren

## PC



VGA



Ad Lib. Sound Blaster



640 K



3 mb RAM

Reach For The Skies er virkelig en fornøjelse i øjet, når man som PC-ejer er forvænnet med flotte spil som Secret Weapons Of The Luftwaffe og Battle Of Britain fra Lucasfilm. Til gengæld er grafikken omtrent så hurtig som førnævnte er flot, hvilket må få de små pc'ere til at vejre morgenluft, og jeg spår det en bedre modtagelse på amiguan, hvis de kan holde hastigheden i vejret og tage sig lidt sammen på lydsiden. Det er nemlig lidt ærgeligt, at samtlige kanoner og flymotorer lyder akkurat ens, uanset fabrikat - og vi er især væk et halvt århundrede fra EF og harmonisering.

Grafik 74%  
Lyd 68%  
Gameplay 76%

AMIGA

Vi håber på at have anmeldelsen af Amiga-versionen med i næste nummer.

OVERALL  
71%

# SPACE CRUSADE - THE VOYAGE BEYOND

## Gremlin

Pvuf....Zoiitng.....Squiii-  
ish!

- Hvad, chef, hvorfor skal vi gå rundt her i de der store rustninger?

- Sådan er det bare. Du ved det godt. Du er en Space Marine, du har din rustning, du har dit panser, og du har aliens hele vejen omkring dig.

- Jamen, det var da i Space Crusade! Vi gennemførte da alle 12 missioner, du blev forfremmet til Captain Supremus, vi blev alle sammen hyldet som helte, og jeg troede, at vi havde reddet universet. Jeg gider ikke rigtig! Mine børn spørger også, hvorfor jeg skal sætte livet på spil?

- Sådan er de fra Gremlin. Netop som vi troede, at vi kunne holde asteriode-ferie med Starns Rejser, sender de en scenario-disk på gaden. Men ikke nok med det - det gamle spil følger med! Og de har ændret i de ting, vi ellers var blevet enige om. Pas på, rul dine terninger!

Vrrriirrk.....knaaaaaar.....bbrrraaaaaa

- Det var ellers tæt på, chef! Sur tjans, hvad! Men hør, hvad er det for noget mærkeligt, du



Amiga: Tja, den kaphøj leder fra før er lige nu alene, og ved at løbe tør for held.

har i hånden?

- Mit nye våben. Et kædesværd. Det kan bruges diagonalt, og virker sammen med min Powerglove. Jeg har lige så mange livspoint som jer andre fire tilsammen, og det er mig, der er chef. Jeg ville egentlig ikke sige det, men det vigtigste er, at JEG overlever. I andre skal bare gøre jeres håndværk...

- Nej, det kan jeg ikke lide!

- Indse det, Jones. Nye rekrutter som jer kan undværes, men dor jeg, ryger min karriere. Det kan jeg ikke rigtig leve - eller dø - med. Du skal bare holde mund!

- Ja, og slæb! Hvorfor er det os, der skal slæbe. Det er mig, der skal have den nye flammekaster. Og Jones siger også, at hans bazooka gør ham ret immobil. Hvad skal vi egentlig her?

- Vi har endelig lokaliseret dronningen over de forskellige Soulsuckers, også kaldet the Mothersucker. Hun skal efter sigende

spytte gift, angribe med sin spidse hale og spidde angribere med sine kløer. Hallo, Jones! Kom tilbage! Du må også være forbedret på Space Orgres istedet for de små Grechins, nye Dreadnoughts, og Vilous parasitter og altså den her Mothersucker. 10 nye missioner, masser af spænding og forfremmelser til mi...

- Undskyld, hvad for noget chef?

- Tja, slipper jeg afsted med det her uden at dø, bliver jeg formentlig Rear Admiral. Så kan jeg beam en ny soldat hertil, hvis en af jer skulle dø. Jeg sagde jo at I var undværlige.

- Jeg kan ikke lide det her. Gremlin kan vist ikke lide os...

- Tag det roligt. En af dem, der har fået os i fedtestedet er klar til at blive beamer hertil. Jones, jeg lover dig, at hvis du skulle blive ramt, kommer din afloser til at hedde

Christian

AMIGA

Ja, der er vel ingen grund til at trampe mere rundt i det. Med Space Crusade - The Voyage Beyond - får du de 12 gamle missioner plus de ti nye, nye våben, nye modstandere, og nye rangordnere. Jeg var selv holdt op med at spille det gamle, fænomenale Space Crusade, men er du ny på vognen, M: du ikke gå glip af den her pakke. Der er oven i købet mulighed for at spille mod to andre, der har hver deres hold Space Marines, og blandingen af strategi og action er unik. Skulle du have den gamle (originale) Space Crusade, skulle du inden længe kunne få en ekspansion-disk. I like...

OVERALL  
91%



# 3D CONSTRUCTION KIT 2.0

## Incentive

Da jeg var en lille dreng, elskede jeg at lege med Legoklodser. Jeg havde rigtig mange, og det endte altid med, at hele gulvet blev oversæet med løse skinner, biler, huse og en masse små plasticstumper, der følte som partisansom under mine strømpefodder.

Så stak mor hovedet indenfor: "Vi skal spise! Og ryd lige en sti, så du i det mindste kan komme hen til din seng i aften!" I dag ligger mine Legoklodser i to store kasser på loftet, men jeg kan stadig få afløb for min uformelige kreativitet - endda uden at fylde hele værelset. Løsningen hedder 3D Construction Kit.

Nu er der kommet en ny version, og fordi programmet er lidt seriøst, får det 2.0 i enden i stedet for 2 eller II som alle actionspillene. Men 3D Construction Kit 2.0 er ikke seriøst nok til at få mig til at gabe, og det er derfor, vi omtaler det her på de sjove sider.

### Geleklodser og tygegummistrenger

De grundlæggende principper er ikke ænd-

ret i den nye version, men der er kommet en hel del nye funktioner frem i menuerne og tre gange så mange sider i manualen. Folk med erfaring fra den første version kan dog hurtigt komme med igen, og selv grønne begyndere mærker Legofeberen brænde i kroppen efter kort tid.

I 3D Construction Kit skaber du selv dine klodser. Et par hurtige klik fremtryller en lille, hvid terning, og med flere klik kan du flytte den rundt, trække den længere, højere, smalle, indtil du er tilfreds med den. Så kan du hælde farver på - og lave flere terninger. Bare bank dem sammen, så bliver de siddende, også selv om der ikke er knopper for oven og huller for neden.

Kasser er ikke det eneste. Hvad med pyramider, flade tre-, fire-, fem- og sekskanter og strenge i alle længder? Som noget helt nyt kan du også skabe golfbolde og underlige klodser med skæve hjørner. På den måde kan solen

hurtigt gå ned bag ryggen på en, mens man er travlt optaget af at bygge det ene mesterværk efter det andet og gå rundt om det og betragte det fra alle vinkler. De mere dovne kan hente inspiration i de 91 dimser og bygninger. Incentive har lagt med i pakken. Når mor kalder med aftensmaden, kan alle klodserne selvfølgelig gemmes væk på disketten og tages frem senere.



### Sej kode for begyndere

3D Construction Kit er mere end et digitalt gulv af hælde Legoklodserne ud på. Du kan lave masser af områder og programmere dig frem til hele spil, der i sidste ende kan køre uden 3D kitter i computeren. Heldigvis skal du ikke skrive et stort program, men mange små, der enten hægtes på en bestemt klods, et bestemt rum eller hele spillet som sådant. På den måde kan du for eksempel knytte følgende lille programstump til kasse nummer to oven i hjørnet:

IF SHOT? (2) THEN DESTROY (2)

Så simpelt kan det gøres, men sandelig også mere avanceret. Siden version 1 er antallet af kommandoer fordoblet, og du kan både lave illusionsobjekter, objekter der farer frem og tilbage og objekter, der faser ind og ud hele tiden.

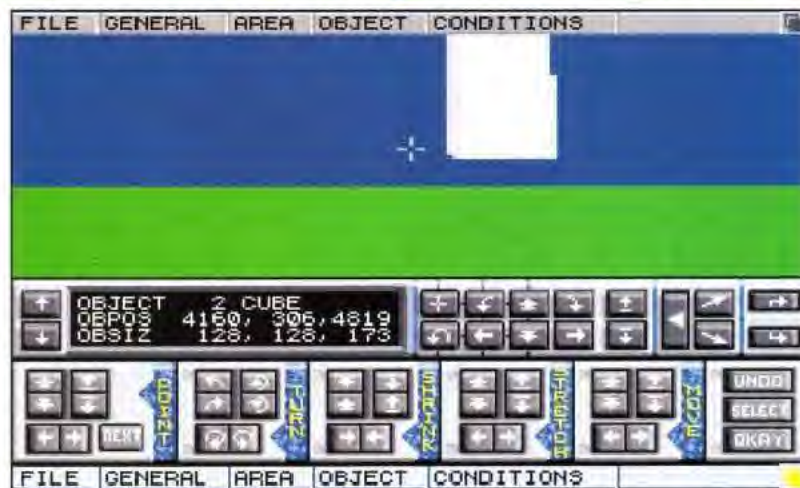
Med en lille videooptager kan du optage små sekvenser til afspilning på det rigtige tidspunkt, og hvis du tegner din egen baggrundsskærm i Deluxe Paint kan du snildt lægge den omkring vektorgrafikken. Som noget nyt kan du også indlægge små bitmap-animationer, hvis du vil.

Her er et par andre nye ting; der ikke er plads til i anmeldelsen, men som alligevel lige skal med til ære for ejere af den gamle version: drejeskiveinstrumenter, løse revne procedurer, en debugger og et lille lydprogram, der finpuder samplede lyde.

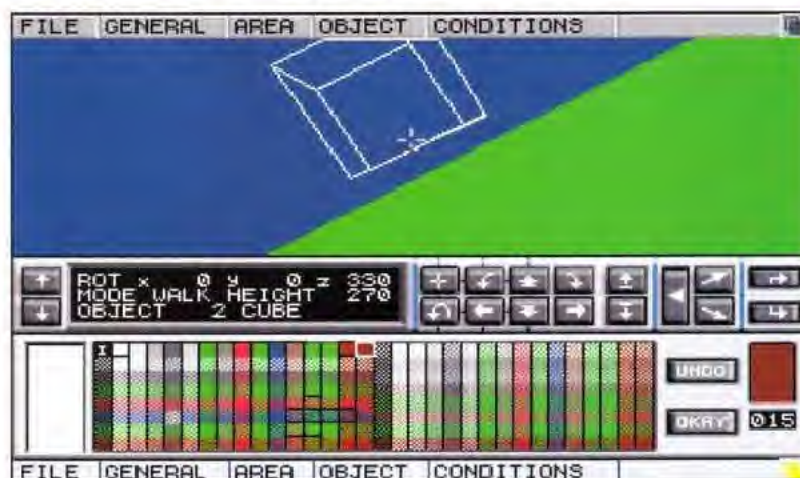
Manualen er lang, men slet ikke lang nok til at forklare det hele. Alligevel giver de syv træningslektioner og det vedlagte videobånd tilstrækkeligt med mod og erfaring til at kaste sig ud i de mere avancerede kommandoer. Den alfabetiske indholdsfortegnelse bag i bogen er desværre faldet ud, men det kan man leve med, hvis man skal.

Jakob

Amiga: På konvulsiplanet kan du lave alle de byggeklodser, du behøver i den egen 3-D verden



Amiga: I fortælleren. Man ikke du kan gøre det bedre end det her!



**AMIGA**  
1 mb

3D Construction Kit 2.0 er blevet større siden sidst. Nu er 1 MB en forudsætning bare for at få 64 kb at arbejde med! Menuerne er lige så veludviklede, som de plejer at være, men de er blevet en lille smule langsomme. Hastigheden på dine 3D-kreationer afhænger som vanligt af detaljerne og vinduets størrelse, men den er helt klar til at leve med. De mange nye kommandoer gør programmet værd at investere i for gamle brugere, og verdener fra version 1 kan da også lukkes ind i 2.0'eren med lidt tilfældighed og fusk. Nye 3D-creators kan roligt starte her.

OVERALL  
**91%**

**PC**

3D Construction Kit 2.0 er også ude på den her slags computer. Hastigheden afhænger selvfølgelig af datokraften i kassen, men på store maskiner er der virkelig noget at lade sig imponere af.



# SHORTIES

*Kort og godt om stort og småt.*

## VIDEO KID - GBH

Hvis du nogensinde har overvejet hvad sker, hvis du ser for meget video, har du svarer her. Video Kid er en knægt på din alder (kom så ikke og sig at bladet ikke er for dig!), som pludselig finder sig selv midt i handlingen i nogen af sine yndlingsfilm. Og det er selvsagt lidt af et chok!

Video Kid starter som troldmand i en slags middelalderverden, og det er egentlig ganske pænt lavet. Man ville tro, at han skulle hoppe rundt på platforme, men Video Kid er i virkeligheden et lille shoot-em-up, hvor skærmen scroller i forskellige retninger. Rundt omkring dukker fjender op, der passer bedre eller dårligere ind i den pågældende bane, og Video Kid må bare skyde på alt, hvad der rører sig - om ikke andet så for at overleve.

Undervejs kan poden få bedre skud, skjold og smartbomber, og det hele skulle gerne ende med, at han kommer frem til tredje del af den pågældende verden - her gemmer der sig nemlig et end-of-the-level monster, som også skal besejres, før Video Kid kan komme videre i sin færd.

Video Kid er et rigtigt lavprisspil, der kom ud for ca. 18 måneder siden til fuld pris. Dengang var det ikke noget særligt - og det bliver bestemt ikke sjovere af, at der ikke er nogen continue-funktion. Myster man sine fire liv, er det forfra igen.

Alligevel har spillet sin egen sælsomme charme, og med lidt god vilje kan du godt få en weekend til at gå med det. Så heller ikke mere.

Amiga: 71%  
- CS

## HOLLYWOOD POKER - SMASH 16

Der ser ud til at jeg hænger på alle strippoker-spillene i denne måned, og med dette spil er det antal nøgne kvinder, jeg har set på min computerskærm kommet op på 12. Jubiiiiii....

I Hollywood Poker, der har ca. 3 år på bagen, er pigerne ikke nær så kønne som i Cover Girl Strip Poker, de er heller ikke så godt digitaliseret, de spiller kun et lidt bedre poker, og eftersom der kun er 4 piger, overstod jeg hele spillet mens jeg snakkede i telefon med en ven.

Lyden er ikke så dårlig, men pigerne er mildt sagt noget flossede i kanterne. Kortene er heller ikke særlig pænt lavet, og det eneste, der er tilbage og sige er, at det er på lavpris, men ikke engang her pengene værd.

Amiga: 40%  
- CS

## EUROPEAN SOCCER CHALLENGE - SMASH 16

Du godeste! Det er den her slags spil, der fik

os til at indføre spilsponsorer i vores forskellige sektioner. På den måde slipper vi for at sende den her slags ud til vores læsere!

Ja, det nytter vel ikke noget at holde det hemmeligt: det er et fodboldspil, og formentlig det mest talentløse, jeg endnu har set - og jeg har set mange.

Spillet er set i Kick Off-vinkel, men banen er for kort og spillerne for store. Du vælger to europæiske hold ud af ca. 12, og den absolut eneste forskel er farven på deres trøjer. Jeg valgte en kamp mod computeren på den nemmeste sværhedsgrad, bare for at være på den sikre side, og der blev fløjet af. Computer-modstanderen sparkede bolden langt op ad banen, noget den aldrig gør, uanset sværhedsgrad. Jeg samlede den op, og så til min gru, at bolden klæbede til mine sko. Jeg løb alt hvad jeg kunne, ned mod modstanders mål, og han kunne forsøge med glidende tacklinger, helt uden held. Jeg holdt fire i bund, indtil et lille potentiometer røg i top, jeg gav slip, og der var mål. Modstanderen gav bolden op, sparkede bolden ned på min halvdel, jeg tog den og scorede fra midten. Efter første halvleg førte jeg 34-1, men kun fordi jeg morede mig med at sparke bolden ud. Når der skal rages målsparke, sparkes der nemlig UDEN for straf-feltet, og det ser ret sjovt ud. Spillet er utrolig langsomt, så det er godt, at banen er alt for kort.

Jeg prøvede at afbryde kampen, men måtte resette, loadede forfra, nye hold, sværeste level - ingen forskel.

Manualen er på hele 200 ord - fordelt på fire sprog, og her er absolut ikke noget at komme efter!

Amiga: 12%  
- CS

## TURBO RACE CHALLENGE - SMASH 16

Dette spil er oprindeligt lavet af Loriciel, og er mindst tre år gammelt. Det kan man godt se, men ud over det er det egentlig rimelig underholdende.

I din bil (spørg mig ikke hvad det er for en!) skal du køre fire racerløb, og det foregår simpelt nok på den måde, at du først træner på banen, og derefter deltager i det egentlige løb, hvor ca. 19 biler gør livet surt for dig. Du styrer bilen med joysticket, der er automatgear, så det er da i det mindste et problem mindre. Grafikken er lidt primitivt lavet, men når man har vensten sig til at se på den, kan man godt fornemme en vis portion fart. Altså altså! Altså! Altså! Altså! Altså!

Tja. Selvom grafikken er set værre (bilerne er egentlig meget pæne), så er det tydeligt, at programmøren ikke har villet udtænke nok situationer. Der er simpelthen ikke et stort nok område på skærmen, som bilen kan køre

på, og derfor bliver man ofte presset ud i kanten. Rammer man et skilt mister man værdifulde sekunder, og man har ikke altid en rimelig chance.

Og selvom det er et lavprisspil, så kan du altså få tidlige fuldpristitler som Lotus Esprit Turbo Challenge til samme pris i dag. Det bør du gøre.

Amiga: 58%  
- CS

## SIEGE - DOGS OF WAR Mindcraft

Lysets Børn har det sandelig ikke nemt: De lever som kat og hund sammen med Mørkets magter der, af uforklarlige årsager, ihærdigt prøver at få dem udryddet (sagde nogen Jugoslavien?). I Siege var det slemt, i Dogs Of War, som er en udvidelse, er det blevet meget værre.

Der er tilføjet en stribe nye soldater: Ildfuglen Phoenix er særlig interessant, da den eksploderer i en ildregn, hver gang den bliver såret. Den hvirvlende dervish med det lange sværd, en spøjstype, omend særdeles potent i kamp, da han er i stand til at angribe i otte forskellige retninger på en gang, når han snurrer rundt på slagmarken - pas på fingrene. Den absolut ledeste er vampyren, der ligefrem SUGER (!) livskraften ud af de fjender han er i nærheden af. Ud over disse er der også elverkrigere, nye troldmand, havmand, kæmpepindsvin (?) og mange flere.

De mange nye tropper kommer ikke alene, der er også leveret seks nye borge med, og fire blodige slag er tilknyttet hver, så der er ingen fare for, at de kommer til at kede sig - det når de slet ikke (Hæ! Hæ!). Der er hellige templer, elverfæstninger i de dybe skove og standardborgene af sten. De nye borge har fået et ekstra pift i forhold til de gamle, da grafikken er blevet pænere. Der er også gjort smågrafiske forbedringer under kamp, da du nu er i stand til at se, hvem der slår på hvad, symboliseret ved små sværds slag, og pile der laver småstjer-ner på de soldater, der bliver ramt.

En af de helt store forbedringer er muligheden for at spille mod et andet menneske via kabel eller modem, noget jeg savnede meget i Siege. Det tilfører spillet en frisk portion levetid, for det er nu sjovere at spille mod et menneske - især hvis det foregår i samme lokale.

Dogs Of War er simpelthen, hvad Siege burde have været fra begyndelsen, men er man glad for spillet, vil jeg da anbefale at købe denne udvidelse, for det gør meget for underholdningsværdien.

PC: 82%  
- SS



# BERØMTHEDER FRA DET STORE UDLAND HAR OPDAGET DET NYE **LÆSERMARKED**



## ...NU ER DET DIN TUR!

Det Nye COMputer har oprettet en superhurtig telefon service! Ved at ringe til vores specielle telefonlinje, kan du på få timer sælge eller købe lige hvad det skal være af data-udstyr. Normalt tager det 2 -3 måneder at få sin annonce i vores læsermarked, men her kan du altså handle dataudrustning på een dag!

**RING 9013 2222, (1,50 Kr. pr. min.)**  
hvis du vil indtale en annonce.

**RING 9023 3344, (5,- Kr. pr. min.)**  
hvis du vil lytte til annoncer.

**DET ER LET!** Du ringer til nummeret, og følger speakerens anvisninger.

Du skal indtaste dit postnummer og vælge om du vil købe eller sælge.

Derefter skal du vælge det emne du søger. Tast 500 eller den direkte kode til netop din kategori:

KODE	EMNE-KATEGORI
510	PC'ere og IBM kompatible
521	Amiga Computere
522	Commodore 64 & 128
523	Macintosh
524	Andre computere
531	PC Hardware
532	Amiga & Commodore Hardware
533	Andet Hardware
541	PC Software
542	Amiga & Commodore Software
543	Andet Software
550	EDB-litteratur og manualer

Denne service er KUN og udelukkende for private danske telefonabonnenter. Skønnes det, at en annonce er fra et firma, eller at det udbudte er illegalt software, bliver den fjernet uden varsel.

Gælder i Jylland, på Fyn og på Sjælland. Men endnu ikke alle centraler.

Denne service udbydes af: audio media as, St. Kongensgade 72, 1264 København K.





## BLADE OF DESTINY

Blade of Destiny er baseret på en utrolig populær tysk rollespilsserie, Das Schwarze Auge, der sælger fire gange så meget som D&D og AD&D i Tyskland. Den engelske version har fået navnet Dark World. Spillet bør appellere til dem, der er træt af et Disneyland, hvor alle fantasier bliver til virkelighed - som Krynn-spillene. Istædet foregår handlingen i en middelalder-verden, Arkania, hvor myter viser sig at være sande, og magi virkelig virker. Arkania er skruet sammen af mange provinser med mange forskellige kulturer. En af dem er f.eks. Thorwal, et vikingeinspireret land, og det er her, handlingen til Blade of Destiny udspiller sig. Du leder en lille gruppe mænd, der skal finde et magisk våben, for kun med det i hånd kan du dræbe den Ork-høvding, der truer Thorwal.

Vores pressemeddelelse er på små 80 sider, og indeholder næsten hele manualen, så du må nøjes med små brudstykker.

Dine mænd og kvinder kan have forskellige racer, og så forskellige jobs som amazoner, hekse, barder, præster af 12 forskellige religioner, jægere, eller sågar hofnar. De har hver 7 stats, men derudover er der også "negative" stats som grådighed, overtro eller frygt.

Dine soldater er på ingen

måde stationære eller ens. Der er næsten 100 forskellige talenter, som de kan være gode til, og iblandt dem noget så spændende som "Social Intuition" - det har vi da ikke set før.

For dem, der godt kan lide magi, bliver der mere end 200 spells, ritualer og bønner, og de personer i dit selskab, der har magiske evner, kan lære alle slags formularer. Med det store antal er det imidlertid nødvendigt at specialisere sig.

Og der er masser af plads til at udnytte sine talenter. 52 byer og landsbyer er til rådighed, og de er alle knyttet sammen af handelsruter. Forskellige påvirkninger som årstider, vejrforhold og geografi kan gøre rejserne mere eller mindre svære.

Der er ikke så mange point at hente for at slagte monstre, som i andre spil, der skal snarere kløgt til. Derfor er der også en særlig begyndermode, der kan slås fra midt i spillet, hvis man vil have det hele med. Og så videre, og så videre...

Spillet har været længe ude i Tyskland, og sælger fantastisk både til PC og Amiga. Noget kunne tyde på, at det ikke er helt ufortjent, og vi kan vente færdige versioner hvert øjeblik, det skal være.



**På det sidste har det været lidt småt med nyhederne, men nu spirer nye titler frem som forårets blomster.**



## LITTLE DIVIL

Historien har haft sine opdagere. Columbus, Marco Polo og Livingstone er alle blevet meget kendte, men hvorfor hører vi aldrig noget om Morris Axel-Ansell Dopolopagus?

Det spurgte Gremlin sig selv om, så de besluttede sig for, at manden i det mindste skulle have sit eget computerspil. Little Devil er født, og nej! Det er ikke en stavfejl.

Morris, også kaldet Mad Mo, var meget fascineret af Atlantis, men dels var Indiana Jones allerede på vej til det, dels kunne han ikke svømme. Så var det naturligvis lidt af en befielse at opdage, at porten til Terratis, underverdenes svar på Atlantis, lå nede i hans egen kælder, mellem alt det gamle legetøj. Lige indenfor fandt han en fontene, og da han var tørstig, drak han. Men ak! Spejlbilledet ændrede sig, og pludselig var han forvandlet til et mærkeligt væsen, en Divil. Men i den anden ende af det store kompleks befinder der sig en normalitets-fontene. Kan du regne ud, hvad du skal?

Little Devil ligner lidt de mange isometriske labyrintspil, der blev lavet for efterhånden mange år siden. Mad Mo skal udforske, finde ring, der kan hjælpe ham, og besejre de mange mærkelige væsner, der er i gangene. Undervejs vil han finde rum, hvor der skal løses forskellige problemer for at komme videre.

Det hele ser meget morsomt ud, og vi kan forhåbentlig i næste nummer bringe en anmeldelse af Little Devil, til din Amiga.



## SHADOW PRESIDENT

Der er mange spændende ting på vej. Til alle fans af Crisis in Kremlin, kommer her noget, der vender alting en lille smule på hovedet: Nu har du muligheden for at blive president for USA, med start juni 1, 1990. Det er Empire der har stået for at skrue tiden tilbage, og dermed ladet såvel PC som Amiga-ejere gennemleve rollen som verdens vigtigste mand.

Juni 1990 var jo en spændende tid, med Berlinmuren på vej ned, ingen Ørkenstorm, Sovjetunionen stadig i et helt stykke - og det er altså sammen op til dig at forsøge at styre udviklingen.

Du har i hvert fald de nødvendige ressourcer til din rådighed. Magt, penge og indflydelse - og naturligvis verdens mest hårdtslående hær - er i ryggen, og ved din side er 7 rådgivere, og en CIA Factbook, der fortæller dig alt om alle verdens lande.

Men nu er det op til dig. Vil du gøre alt hvad du kan for at fremme menneskerettighederne, eller foretrækker du bare at smide bomben? Hvad med USA's elendige økonomi? Israel, Kina og Cuba? Det er alt sammen op til dig, men du må hellere koncentrere dig - det hele peger frem imod genvalgelse - eller et attentat...

Noget af det mest bemærkelsesværdige er nok, at det er lykkedes at få en lang række medier til at dække udgivelsen af Shadow President. Blandt de mere prominente er der CNN, Associated Press, CBS og endda det russiske TASS. Men ingen kan rigtig fortælle, hvornår det kommer ud.

## UNLIMITED ADVENTURES

Og der er mere på vej fra SSI. Unlimited Adventures bliver imidlertid et ægte Construction Kit, så du frit kan designe dine egne eventyr, og det ser ud til, at der er betydeligt mere at komme efter end der var med Bards Tale Construction Kit. Nu kan du lave dine egen fortsættelse til Krynn-spillene eller nogen af de andre kendte (og købt) spil.

Du har på forhånd mere end 250 billeder, du frit kan bruge, når du skal lave dit eget eventyr. Kortene skulle være nemme at lave, og til din rådighed har du intet mindre end 112 monstre, der kan sættes ind efter forgojdtbefindende. Det er helt op til dig at designe de djævelske labyrinter, hvadenten de foregår i skove, byer eller slimede huler.

Ganske som i SSI-rollespillene, skal du også designe et oversigtskort, hvor alle de forskellige ste-



der kan kædes sammen - og her kan du bygge oven på 4 eksisterende kort.

Skulle du ikke have mod på at starte helt fra bunden, kan du istedet udbygge det medfølgende spil, The Heirs of Skull Crag, der nok skulle få dig igang.

Forventes ude til maj.

## DINO DINIS GOAL

Bag denne arbejdstitel gemmer dig sig intet mindre end det næste fodboldspil, der er lavet af manden bag det-man-ikke-må-sige-for-Sensible-Soccer-fans - fodboldspil, der endnu er lavet. Men det bliver mere mystisk endnu. Det medfølgende screenshot ligner til forveksling de billeder, vi har set fra Kick Off III - men det er Virgin, der står bag!

Vi arbejder for tiden hektisk på at få opklaret, hvad der egentlig gik galt, men Virgins mund er lukket med 7 segl - og Anco HAR ingen pressepolitik.

Indtil videre må vi nøjes med pressemeddelelsen, og den lover guld og grønne græsbaner. Alle features ne fra Kick Off II skulle være der, men banen skulle scrolle bedre, og det skulle kunne lade sig gøre at "zoom" ind på et bestemt sted på banen.

Computermodstanderne skulle være forbedret væsentligt, og det skulle være muligt at justere målmandenes dygtighed. Vi får internationale hold, og managerdelen er betydeligt forbedret: det er muligt at se 8 tal for hver spiller, der gerne skul-

le afspejle, hvor god han er. Også replay-funktionen er forbedret, så du nu kan se hver enkelt frame, og præcis påtegne, hvad din modstander gjorde galt! Derudover er lyden væsentlig forbedret, med mere end 100 K sat af til samples og publikums-sang. Det lyder jo godt nok alt sammen. Vi regner med, at spillet kommer ud i slutningen af april til Amiga, men med den her titel virker det som om, intet er sikkert!



## EYE OF THE BEHOLDER III

Ja, du læste rigtigt. Med undertitlen "Assault on Myth Drannor" er vi klar til at tage hul på tredje bid af den vel nok mest populære SSI-serie til dato. Det er imidlertid lidt overraskende. De to tidligere dele blev nemlig programmeret af Westwood, men de har jo som bekendt sluttet sig sammen med Virgin og lavet Dune II og Legend of Kyrandia. Hvem der står for programmeringen denne gang, ved vi ikke, men det er stadigvæk U.S. Gold og SSI, der udgiver.

Af spændende ting kan nævnes, at Eye III bliver 50% større end sin forgænger, og at handlingen kommer til at foregå i så forskellige omgivelser som skove, mausolæer, templer og forskellige guilds. Målet er at finde en magisk ting, og at tage kampen op mod skur-



ken Achwellan, så plottet er ikke ligefrem nyt. Til sin rådighed har han hele 35 monstre, mens du til gengæld har fået en automatisk "attack"-funktion, så du ikke anstrenger dig mere end højst nødvendigt.

Med Eye III skulle der være lagt mere vægt på rollespils-elementet, med et dybere plot og mere interaktion mellem de forskellige mennesker i dit rejseselskab. Det bliver også muligt at få nisser, var-tigere og noget, der kaldes Saurials til at slutte sig til dit selskab - og de vil reagere på de forskellige situationer med ægte kunstig intelligens. Men naturligvis kan du overføre dine helte fra de to foregående spil.

PC-ejere er de første, der får set dette mammut-spil, og det bliver i slutningen af april. Amigaejere må nok vente lidt længere.





## COMMODORE 1960

14" Multi farveskærm til AMIGA 600 & 1200. Slut med flimmer i HIRES og Interlace indstilling!

FØR 4495,-

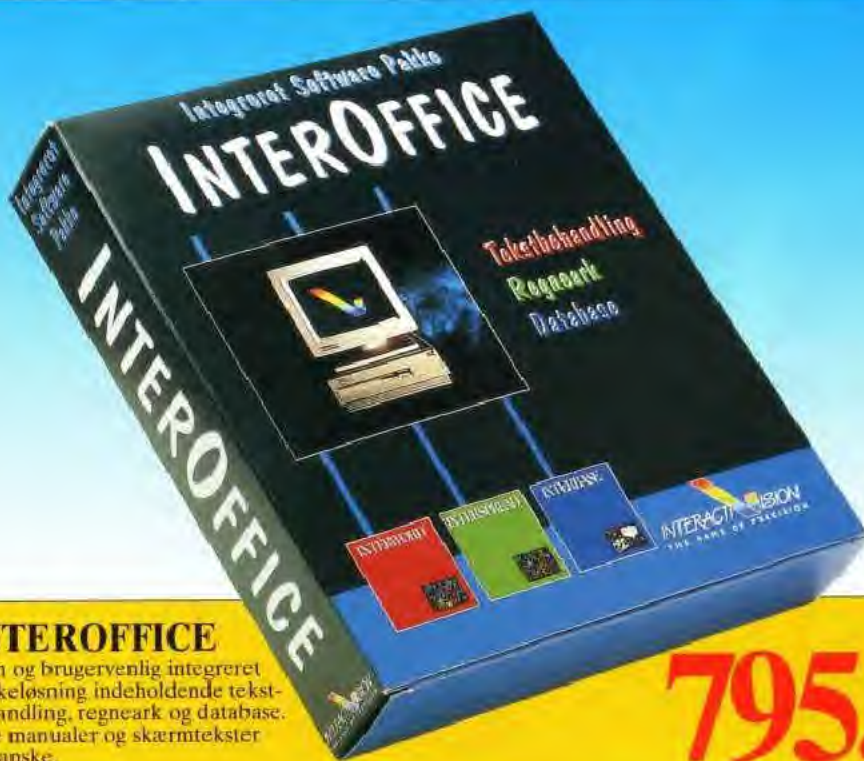
**3295,-**



## AMIGA 600 WILD, WEIRD AND WICKED

Hjemmecomputer med indbygget TV-Modulator, 1MB RAM, indbygget diskdrev, PCMCIA port, Kickstart 2.0 m.m. Incl. bl.a. Deluxe Paint III, MicroProse Grand Prix.

**2995,-**



## INTEROFFICE

Nem og brugervenlig integreret pakkeløsning indeholdende tekstbehandling, regneark og database. Alle manualer og skærmttekster er danske.

**795,-**

Købmagergade 60 Ishøj Bycenter  
1150 Kbh. K 3635 Ishøj  
3332 1575 4273 7343

Farum Bytorv  
3520 Farum  
4499 7060

Plan 2, City 2  
2630 Tåstrup  
4252 5777

Lyngby Størcenter  
2800 Lyngby  
4593 0040

Amagercentret  
2300 Kbh. S  
3296 7313

Næstved  
Størcenter  
4700 Næstved  
5373 4138

Vestsjæ  
centret  
4200 Sl  
5352 67



# Merlin har det hele

**NYHED**

## AMIGA 1200

Ny lynhurtig computer med mange nye muligheder. 68EC020 14 Mhz processor, AA-Chipset, op til 256000 farver samtidigt, mulighed for indbygget harddisk, 2MB RAM, stik til PCMCIA kort og meget mere.

**INTRODUKTIONSPRIS**

**3995,-**

## ZOOL

Utrolig populært actionspil - nu også specielt lavet til det nye Amiga 1200 AGA-chipsæt - det fåes ikke flottere.

**379,-**

## ALPHA

Utrolig nem programserie indeholdende f.eks. tegneprogram, budgetprogram, tekstbehandling og kartoteker.

**149,-**



INTERACT VISION



# Amiga 1200

## - En ny begyndelse?

**Hvad kommer lanceringen af Amiga 1200 til at betyde? Vi har spurgt branchen om, hvad de mener om Commodores bud på 90'ernes computer.**

Af Christian Sparrevohn

Amiga 1200 er så ny at det på nuværende tidspunkt er svært at spå om dens fremtid. Men det bliver i høj grad A-1200 der kommer til at bestemme, hvilken rolle Amigaerne skal spille i fremtidens komplicerede computer verden.

### Det startede med Amiga 1000

For efterhånden mange år siden så den første Amiga dagens lys. Det var en Amiga 1000 uden alt for megen hukommelse og med separat Kickstart. Selvom den var det mest fantastiske, man på det tidspunkt havde set, var den desværre for dyr, og kunne slet ikke konkurrere med C-64 som hjemmecomputer. Det egentlige gennembrud kom først da lille- og storebror, Amiga 500 og 2000 kom ned i et passende prisleje. De to maskiner delte markedet mellem sig - Amiga 500 gik til de ivrige computerspillere, førstegangs-Amiga-brugerne, og Amiga 2000 er den dag i dag at finde hos mange entusiaster, der bruger deres Amiga professionelt - og udbygger den, når der kommer nyt grej. C-64 blev på det tidspunkt udkonkurreret, og sådan så markedet ud i lang tid, indtil Amiga 3000 og 500+ kom på markedet. Det virkede som om A-3000 og A-500+ skulle afløse hhv. 2000 og 500, men den nye, stærkt forbedrede Kickstart 2.0 faldt ikke i brugerens smag - den var ikke 100% kompatibel med alle de spil, de havde i forvejen.

Resultatet er kendt: A-500+ blev trukket ud, A-500 blev trukket ud og A-600 blev lanceret som en rigtig konsolbrøder, en spillecomputer med indbygget tv-modulator. Men... stadigvæk ramt af problemerne med Kickstart 2.0. Og udover Kickstarten og PCMCIA-porten var forbedringerne til at få øje på.

### Drømmemaskinen lanceres

Nu sker der endelig noget nyt.



Amiga 1200 er efter fleres vurdering den mest appellerende computer sin Commodore 64. Og hvad mere er - den virker fremtidssikret.



Den "nye" Amiga-series lillebror er Amiga 600, der bliver solgt under sloganet "Amiga Amok", indeholdende både harddisk og dansk software.

Commodore lancerer en drømmemaskine, A-4000. Pludselig er der to nye chips i, Kickstart hedder 3.0 og computeren er hurtigere, har 256 farver på skærmen, 32-bit teknologi, kæmpe paletter, HAM-8 mode... listen er lang, og ligner i høj grad et spiseligt menukort, specielt skrevet til alle, der gerne vil bruge Amigaen kreativt.

Dertil kommer de 2 MB Chip-Mem, der som en ny standard giver mulighed for at lave temmelig store ting. Ovenikøbet bliver det, som på A-600, muligt at bruge IDE-harddiske, der er billigere og mindre.

At A-4000 er en kæmpe succes er der ingen tvivl om. Men prisen (kr. 19.000) betyder nok, at man ikke kan sælge den til alle. Derfor kommer nu Amiga 1200, en noget neddroglet AA-maskine, der har samme chips som A-4000 - til en langt lavere pris. Men hvis du, ligesom undertegnede, synes der var nævnt rigeligt Amiga-modeller i ovenstående, sidder du nok også med en masse spørgsmål om, hvad alt det her kommer til at betyde for dig.

### Amiga amok

Når der kommer nye Amiga-modeller på markedet, bliver de

gamle som regel rykket et par klasser ned. Amiga-computere er nemlig som regel lanceret i serier, hvor nogen appellerer til de avancerede brugere, nogen til entusiasterne, og nogen til spillebrugerne. Amiga 1200 bliver tilgængeligt til en yderst attraktiv pris, kr. 3.995, og flere er også begyndt at snakke om, at A-1200 er den computer, der bedst forener pris og kvalitet af alle Amigaerne. Med andre ord: den Amiga, der umiddelbart appellerer bedst. Jan Thosttrup fra ESCape beskriver det på den måde, at "Amigaen endelig er vokset ud over børnestadiet og understreger samtidig, at der altid vil være behov for en spillecomputer under 1000 kroner - og at C-64 dermed ikke dør foreløbigt, men at vi formentlig kan forvente at A-600 daler væsentligt i pris. A-600 bliver den computer, der skal tage kampen op med konsollerne - spillene bliver billigere, og A-600 kan sælges som en "intelligent konsol" - en konsol med keyboard."

Amiga 1200 er knap så rettet mod spil som A-600, men derimod en computer for dem, der nu har haft A-500 i evigheder. Men hvad gør man så, når man har købt den nye A-1200, og har al sin gamle software? Det store problem ved A-1200 er kompatibiliteten.

Det understreger Flemming Brandt fra Betafon, der ellers er optimist hvad angår A-1200's fremtid. Der går nok bare lidt tid: "Indtil den dag hvor der foreligger nok programmer direkte programmeret til A-1200, der virkelig viser hvad maskinen er værd, vil den manglende kompatibilitet være et stort problem. I modsætning til forskellen på Kickstart 1.3 og 2.0, er det ikke lige til at køre en anden Kickstart i den nye A-1200. Dermed skal man jo skifte fra 32-bit til 16-bit, og det er i hvert fald ikke lige til. Jeg har svært ved at se, hvordan det skulle kunne lade sig gøre."

Forskellige kilder vurderer, at det kun drejer sig om ca. 60% af det gamle software, der kan køre på den nye maskine. Undersøgelser har dog vist, at i praksis kører ca. 83% af spillene af en nyere dato (ca. 1 år).





Lars Kirstein, skandinavisk salgs- og markeds koordinatør for Commodore om Amiga 1200: "A1200 er måske den computer, der idag giver aller- mest for pengene. Den lave pris (kr. 3.995) vil forhåbentlig gøre den mere udbredt."

## Spil i fremtiden?

Måske er A-1200 ikke primært beregnet til at spille spil på, men det ville være synd at lade være! Commodore er endelig ved at indse, at spil er en af årsagerne til firmaets enorme succes - og alle, der har prøvet at spille et spil som Street Fighter II på den nye maskine ved, hvad den ekstra hastighed betyder.

Mange firmaer har allerede nu aflagt faneed til den nye maskine, og blandt dem er så prominente navne som Team 17, Ocean, Gremlin og Microprose, der vil udgive de nyeste titler også i særlige AA-versioner.

Mange, heriblandt Erling fra BMP, mener iøvrigt, at A-1200 bør leveres med harddisk: "Selvom det er næsten lige så hurtigt at køre Workbench fra disketten, behøver man ikke at arbejde ret lang tid med farvebilleder i 256 farver, før man finder ud af, at en harddisk er en god ide!"

## Programmererne om Amiga 1200

Men een ting er hvad køberne og fabrikanterne tror - noget andet er hvilken tiltrækning Amiga 1200 har på programmerne. Niels fra Silverrock, hovedkraften bag Hugo er rimelig begejstret, især over A-4000, som er bestilt, og formentlig vil medføre kaotiske tilstande, når først den ankommer til kontorerne - alle vil være med.

Niels snakker meget om alle de nye grafikmuligheder, der er til stede. Den nye A-1200 vil komme til at køre næsten fire gange hurtigere end en standard A-500, og med de udvidede sprite-muligheder, der dermed opstår, er Niels optimist. Hvis bare han havde noget at programmere efter: "Vi har nu i lang tid prøvet at få specifikationerne på A-1200, så vi virkelig kan udnytte maskinen til det yderste, men har endnu ikke fået dem fra Commo-

dore. Jeg ved ikke om det er fordi de vil have os til at holde os inden for systemet - men at programmerne spil efter regelsættet er der altså ikke meget sjov ved!"

Franz Hemmer er en af Interactivisions programmører, og han er ret vild med den nye maskine, og ikke mindst Kickstart 3.0, der med A-1200 forhåbentlig bliver standard: "Kickstart 3.0 har ret mange små finesser, såsom nye run-time libraries og et workbench-library. Den slags og andre specifikke ting giver langt flere muligheder, og da vi til og med fik specifikationerne tidligt, har vi kunnet forberede os i lang tid."

Franz Hemmer tror ikke på, at A-1200 vil udkonkurrere A-600: "Det er et spørgsmål om hvad man egentlig har behov for. A-600 er glimrende hvis man bare skal spille lidt spil, og skrive nogle breve til vennerne. A-1200 med det nye chipsæt er mere rettet mod de garvede, dem der vil have lidt mere fart, Amigaentusiasterne. Og de får, hvad de vil have!" Alting tyder altså på, at det ikke kommer til at skorte på seriøse programmer til den nye AA-maskine - og i skrivende stund er der da også sendt en særlig version ud af Deluxe Paint IV, der udnytter de nye grafikmuligheder. Nu mangler vi bare tekstbehandling, regneark, databaser o.s.v., der udnytter den ekstra hastighed - og her har Jeremy Rihl fra Digita (WordWorth), der laver en del seriøse programmer kaldt A-1200 for "det bedste, der er sket siden C-64."

## Hvad med hardware?

Hvad der gør A-1200 attraktiv for de mere seriøse softwarefabrikanter er bl.a., at de fleste A-1200-ejere får brug for en harddisk - så kan den jo også bruges til at installere de store brugerprogrammer, en "almindelig" A-500 ejer uden harddisk ikke havde nogen steder at lægge hen.

Men med den nye IDE-mulighed, ser det lidt usikkert ud for de fabrikanter, der tidligere har fremstillet de SCSI-harddiske, der har fungeret på de tidligere Amiga-modeller. Selvom SCSI ofte regnes for at være hurtigere og sikrere end IDE, kommer store fabrikanter pludselig ud i en konkurrence med harddiske, der kun koster det halve. Og med A-500 ude af produktion, vil det nok være en ide at sadle om.

Der tyder på, at GVP har vidst om den nye Amiga i lang tid. De har allerede nu en lang række ting til Amiga 1200 og Amiga 4000 - heriblandt harddiske, accelerator-kort og ramudvidelser.

Flemming Brandt fra Betafon

kanne godt savne den gamle DMA-port, som var tilstede på Amiga 500. Det ville give adgang til en masse billigt hardware, der nu istedet skal monteres i PCMCIA-porten ("creditcard-porten"). Der vil blive masser af muligheder for at skræddersy hardware direkte til A-1200, som udnytter den trapdoor, der pludselig har 32-bit access, og dermed kan fungere langt hurtigere. Desuden, hvis nu CD-ROM-markedet skulle blive en succes, vil vi sikkert også finde drev produceret af store firmaer som GVP og Supra - og dermed forhåbentlig lavere priser end Commodores egne. Endelig skal man huske på, at med alle de nye grafiske muligheder, kommer vi nok også til at se rigtig tungt hardware, såsom Frame Buffers og udstyr til top-teknologisk videobehandling - men forvent at det bliver dyrt!

## Sådan lanceres en succes

Det er ikke så nemt at blive forhandler af den nye vidundermaskine - alle, der vil sælge den, må forberede sig på at skulle på kursus i tre dage. Det er for at sikre sig mod den dårlige service, flere har fået hos fotohandlere, der ikke kan kende en Kickstart fra en selvudløser. For forbrugeren er det en god ide.

Commodore er godt klar over, at forsinkelsen har kunnet betyde, at man mister visse kunder, der istedet tager syd for grænsen for at købe en. Men Lars Kirstein fra Commodore mener ikke, at det er det store problem: "Med vores politik har vi skubbet salget en smule, men postordresalget og den direkte import er forsvundne de lille. Vi tror alle vil kunne se fordelene ved denne lancering". Om fremtiden for de andre Commodore-computere siger Kirstein: "Commodore 64 glider ud nu, efter lang tids tro tjeneste. Med Amiga 1200 vil Amiga 600 blive begynder-computeren, computeren for spillere. Amiga 1200 bliver den nye "hype"-computer, altså den computer der bliver populær, udbredt blandt entusiastene, nærmest en ny slags kultmaskine. Den udfylder perfekt huller, også op til Amiga 4000. Det angår både pris og ydekraft. Men vi vil formentlig opleve, at A-1200, også fordi der vil være så meget opmærksomhed omkring den, vil komme til at konkurrere direkte med PC'erne - og på nogen punkter overgå den. Jeg har set de nyeste resultater, der er opnået med Scala, og det er Full-screen-film, som PC-ejere kun kan køre i et vindue - det er meget imponerende!"

"Amiga 1200 er måske den

computer, der idag giver aller-mest for pengene. Den lave pris vil forhåbentlig gøre den meget udbredt - og den er fuldt ud konkurrencedygtig med andre produkter som Falcon."

Om snakken omkring harddiske leverer direkte er politikkens ligeledes professionel fra Commodore: "Nej, vi lever den ikke direkte pakket sammen med den nye Amiga. Forhandlerne er langt mere flexible og dygtige end os til at komponere det bedste tilbud til brugerne. De har helt frie hænder, så lang tid de er i stand til at yde en ordentlig service".



Prisen for Amiga 4000 (kr. 19.000) betyder, at man ikke kan sælge den til alle. Derfor kommer nu Amiga 1200, en noget neddrøst AA-maskine, der har samme chips som A4000 - til en langt lavere pris.

## Hvad nu, Amiga?

Der er ingen tvivl om, at Amiga 1200 bliver en succes - og at der med den og "storebror" A-4000 bliver sat helt nye standarder. Som Jan Thosttrup siger: "Nu følger man PC'eren, og forbedrer chips'ne med hver ny maskine! Det er den rigtige teknik".

I modsætning til de andre Amiga-modeller, der stort set bare har været varianter, har man i denne situation valgt at bryde med det gamle koncept. 32-bit maskinerne bliver en fornøjelse at arbejde med, og med rigelig opbakning, der i modsætning til CDTV'en ER sikret, kan A-1200 ikke blive andet end en succes.

Kompatibilitets-problemet kommer til at spøge, men de mange, der skifter fra A-500 til A-1200 vil hurtigt opdage, at de får fuld erstatning og mere til, i form af de nye titler. Og hvad så i fremtiden? På ønskesedlen står en processor, der er noget større end 68020, og så naturligvis en bedre lydchip. Dog skal man ikke være bange for, at det kommer foreløbigt. Commodore pusler for tiden med at lave en svagt neddrøst version af A-4000 - og det kunne tyde på at AGA bliver standarden. Med A-1200 har de, efter fleres vurdering, den mest appellerende computer siden C-64. Og hvad mere er - den virker fremtidsikkert.



# Voulez-vous Directory Opus avec moi?

**Vi kigger på den nyeste version af Opus, programmet til folk med harddisk!**

Af Aage Krogh Christoffersen

„Opus“ er et finkulturelt ord for „Værk“, dvs. noget meget stort og meget betydningsfuldt, og INOVAtronics giver den heller ikke for lidt i præsentationen af nyeste version af Directory Opus, v. 4.0. Men efter at den kulørte indpakning er åbnet, står man tilbage med et stilfuldt, kokosgråt ringbind i A5 format med soltryk og det uodødelige spørgsmål på læberne: Er det mon lige så godt, som det ser ud til?

## Kan den lave kaffe?

Directory Opus er en directory utility. Sådan nogle bruges til via Amigaens grafiske styresystem (i modsætning til via CLIF'en) at foretage operationer på disketter og harddisk. Hvis harddisken f.eks. er gået hen og blevet rodet, og man føler sig presset til at rydde op på dyret, så kan man gøre det meget hurtigt med en god directory utility.

Opus er ligesom flere andre directory utilities bygget op over to store vinduer, der bruges til at liste indholder af f.eks. to disketter. Under disse er der en række knapper, der udfører funktioner på de filer og directories, man har valgt fra de to vinduer. Det er enkelt, men effektivt. Og har man en aversion mod knapper, kan man også hive funktionerne ned i menuform.

## Do you wish to install?

Manualen er en tung dreng på 293 sider, så man starter selvfølgelig med at lægge den på hylden, installere programmet, og se om ikke man kan klare sig uden at læse den. Man kan vælge mellem installation på bootdisk eller på

harddisk, og man kan fuldstændig selv bestemme, hvor programmet skal installeres (hvilket åbner mulighed for den meget ydmygende placering i Trashcan eller Empty-directoryet). Det var Joe Stalin, der sagde, at tillid er godt, men kontrol er bedre, og ved installationen af Opus har man simpelthen fuld kontrol. Sådan skal det være, for der er ikke noget mere irriterende end et program, der prætentøst insisterer på at blive placeret i roden på harddisken. Og allerede ved installationen kan man også vælge, om Opus skal starte automatisk ved boot, om det blot skal ikonificeres (dvs. at det får et ikon på Workbenchen, så det kan startes herfra ved et hurtigt klik), eller om det blot skal installeres normalt.

## Manualen

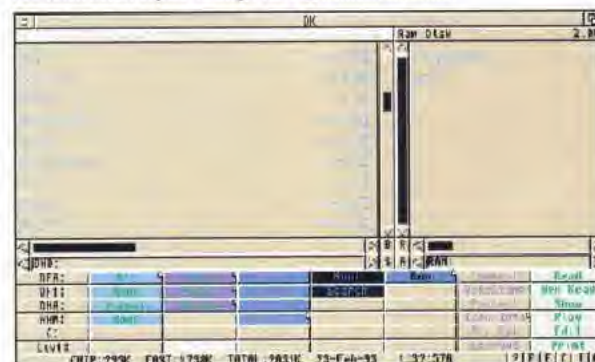
Installationen virker, og umiddelbart fungerer alt fint, men på den anden side kan et kig i manualen over en god kop kaffe vel ikke skade. I det lækre ringbind gemmer sig 293 sider tykt og godt papir og ikke det glatte ugebladsfridder, man normalt bliver mødt med. Først tages man på en guided tour gennem Opus i letforståelig engelsk. Efter at have læst denne vil man sådan set være i stand til fuldt ud at bruge Opus i dets standard konfiguration. Men ønsker man selv at pille ved noget i programmets fremtoning eller virke, må man igennem yderligere 100 sider. Konfigurationskapitlet er, som resten af manualen, meget læselsigt, og der går ikke lang tid, før man er i fuld sving med at konfigurere. Bliver man i tvivl om noget under vejs, er det bare at slå op i manualens store index.



Med lidt fantasi kan Opus også byde på et stilrent Memphis-design.



Det ligner en bankbog man sætter sine knapper ind på, men faktisk er det bare en af Opus' mange konfigurationskæmre.



Det er herligt for en gangs skyld at kunne se på andet end topoz-fonten.





Her kan man gå fuldstændig amok og vælge forskellige fonte til hver af Opus' funktioner. Giv øjnene et hvil og prøv en kanonst font.

## Mælk og sukker?

Der kommer et tidspunkt i ens liv, hvor man må spørge sig selv, hvad man egentlig vil. Med andre ord: Hvad forlanger man af sin directory utility? Det skal siges med det samme, at Opus giver stor frihed i konfigurationen. Kun maskinens hukommelse sætter grænserne for, hvor mange knapper man kan konfigurere, og ønsker man at foretage en funktion, som Opus' interne kommandoer ikke kan klare, så laver man bare et eksternt program, og konfigurerer en knap til at kalde dette. Heri ligger Opus' sande styrke. Man kan også fra Opus definere globale hotkeys, der virker så længe Opus kører i baggrunden eller er ikonificeret. Endvidere kan også menuerne i Opus konfigureres fuldstændig efter behov.

Rent personligt ønskede jeg et system med separate knapper til dels at liste arkiver med pakkefiler, dels at pakke filer ind og ud.

Opus kan godt automatisk kende og håndtere filer, der er pakket med LHA, ZOO eller ARC, men dette ville jeg have ud på separate knapper, og så have tilføjet nogle af de mindre almindelige arkivprogrammer. Dette var ordnet på et par timer. Opus' indbyggede funktion til at view'e billeder var fin nok til mit personlige behov. Den kan klare de fleste IFF ILBM billeder, brushes, animationer samt Workbench-ikoner og fonte. Også det nye 8-bits billedformat under 1200'ers og 4000'ers lækre AGA-arkitektur understøttes. Har man alligevel billeder eller animationer, den ikke kan klare, så kan man bare konfigurere en knap til at kalde et eksternt view-program. Opus klarer også afspilning af samples, også selvom de ikke er i IFF format, og kan afspille sangmoduler fra ProTracker og de andre udbredte sequencer-programmer. Og så skal tingene naturligvis foregå i Workbenchens flotte 16



En lækker detalje er, at man selv kan ændre på størrelsen på de to directory vinduer.

farver, og der klarer Opus fint uden den store nedgang i hastighed.

## What's new?

Sidder du med en version af Opus 3.40 eller deromkring synes du måske ikke, at det lyder som om, at det helt store er ændret. Men faktisk er der rigelig basis for "version 4"-betegnelsen, idet hele programmets grafiske fremtoning er udvidet og gjort meget mere fleksibel. Der understøttes også flere billed- og lydformater end tidligere, der har langt større AREXX support, dets printfunktion er væsentlig mere fleksibel og det giver endvidere mulighed for at view'e og printe fonte. Og det er i det hele taget meget mere konfigurablet end tidligere.

## Konklusion

Ligesom med tekstbehandlingsprogrammer er det lidt af en smagssag hvilken directory utility

man foretrækker. Det vigtigste er, at programmet fungerer hurtigt og fejlfrit og er nemt at bruge. Mange vil kunne klare sig fint med de mange public domain utilities, der findes. Flere af disse har næsten lige så mange funktioner som Opus. Men ønsker man en utility, der har et nærmest professionelt niveau i fleksibilitet, der kører hurtigt både såvel fra floppy som fra harddisk, der kan udnytte fordelene ved Workbench 3.0 og de geniale nye AGA Amiga'er, og generelt kan konfigureres til lige netop alt andet end at brygge mokka, så er de surt sammentvandede moneys givet godt ud på Directory Opus version 4.0.

## Fakta:

Directory Opus Version 4.0, INOVAtronics, kr. 695,- inkl. moms.  
Betafon, df.: 3131 0273  
Minimum systemkrav:  
1 megabyte RAM.  
Workbench 1.3 eller højere.

# Næste Nummer!

- udkommer torsdag d. 29. april  
og her kan du bl.a. læse om:

## \* CD-software

Vi kigger på en ordentlig bunke CD-ROM software til Amiga, og fortæller dig hvad der er værd at investere i.

## \* Sådan snyder du telefon-selskabet!

Det er muligt at fuske telefon-væsenet, så du undgår at skulle betale dine opkald med computeren! Vi viser hvor let det er, hvem der gør det og hvorfor!

## \* Sådan bliver du udvikler

Som udvikler får du automatisk tilsendt nyeste info fra Commodore, længe før andre. Du får også mulighed for at komme i kontakt med programmører fra hele verden, og udveksle erfaringer og ideer. Alt om dette og meget mere i næste nummer!

Med forbehold for ændringer

## Ansvarshavende udgiver:

Klaus Nordfeld

## Chefredaktør:

Christian Martensen, DJ

## Vigtigt:

Artikler og fotos i "Det Nye Computer" må ikke udnyttes i annoncer eller anden kommerciel sammenhæng uden forlagers skriftlige accept. Citater med rydelig kildeangivelse accepteres. Forlaget har ret til at aftrykke og udgive indsendte programmer på andre medier end i bladet. Forlaget påtager sig intet ansvar for eventuelle trykfejl.

## Abonnements-service:

Telefontid: 11:00-16:15, lok. 25  
Telefon: 33 91 28 33  
Telefax: 33 91 01 21  
Postgite: 971 16 00  
Årsabonnement kr. 378  
1/2-års abonnement kr. 198  
Hvis bladet er enten forsinket eller udeblivet, bedes du rette henvendelse til dit lokale postkontor.

## Annoncer:

Audio Media A/S  
St. Kongensgade 72  
1264 København K  
Telefon: 33 91 28 33  
Telefax: 33 91 01 21  
Annoncesjef: Erik Lennings  
Konsulenter: Mads Møller, Anne Riber

## Redaktion og udgiver:

Audio Media A/S  
St. Kongensgade 72  
1264 København K  
Telefontid: torsdag mellem 15-16

## Produktion:

Dimensia III GrafX  
PrePress  
ColourPrint North

## Distribution:

Danmark: DCA, Avispostkontoret  
Norge: Narvesen

## Medlem af:

Dansk Fagpresse

## Tilmeldt:

Dansk Oplagsskontrol  
Gallups DRB index.

## COM-BBS:

"Det Nye Computer" s Bulletin Board System kører 24 timer i døgnet, 7 dage i ugen, med 1200/2400 Baud, 8 databit, 1 stopbit og ingen paritet. Brug ikke dit abonnementsnummer som password, men et efter eget valg. Følg instrukserne på baren for at blive registreret som bruger. "COM-BBS", telefon: 33 13 20 03  
SysOPs: Claus L. Jeppesen & Hans H. Bang



# MAILBOX

Her er din chance for at lufte alle de spørgsmål, kommentarer m.m. som du har gået og simret med.

Ved Christian Sparrevohn

## NØDRÅB FRA ØSTER ULSLEV

Der har efterhånden været mange indlæg i DNC om piratvirksomhed, og dette er endnu et i rækken.

Jeg bor ude på landet, og gør mine spilindkøb i en mellemstor provinsby. Dvs. det gør jeg ikke, for de spil, der findes på hylderne hos de to forretningsforhandlere, hører alle til kategorien skandaløsdårliggrafikoggameplayshootemups, og så er der oven i købet kun ganske få titler at vælge imellem. Gode spil med bare en lille smule indhold, og spil som man kan se anmeldt i DNC er ikke til at få i disse butikker. Så tænker den kloge: så kan man få bestilt dem hjem. Det troede jeg også at man kunne. Men nej. Det er for risikabelt, og folk kommer ikke og henter det, de har bestilt. Så tilbyder man at betale forud, men heller ikke dette kan bløde ekspedientens hjerte op, Han vil simpelthen ikke.

Så tyr man til et af de mange postordreformer og glæder sig over, at man valgte at betale pr. efterkrav, for det man har bestilt, dukker ikke op, og det til trods for at man har rykket for forsendelsen adskillige gange.

Nu er gode dyr rådne... undskyld, gode råd dyre. Når man lider så meget af virusysteri som jeg gør, er man ikke meget for at bruge piratkopier, men på den anden side er ens spilletørst drevet så langt ud, at man stort set er parat til at gøre hvadsomhelst. En af mine kammerater ligger tilfældigvis inde med en flysimulator, jeg har været på jagt efter: A320. Jeg får efter meget møje og besvær maskinet i luften og hvad så? Der fulgte ingen manual med, så kaldte softwarebutikken igennem. En anden titel, jeg skulle have haft, var heller ikke til at få. "I restordre" lod svaret stort set samstemmende. Jeg har prøvet adskillige gange senere og svaret er det samme. Som butiksskuffen har jeg ikke særlig svært ved at gennemskue den undskyldning, ting kan være i restordre, men ikke i halve og hele år.

Det jeg ad denne lange vej gerne vil frem til er, at jeg godt kan forstå, hvorfor denne piratvirksomhed blomstrer. De spil man gerne vil have, er ikke tilgængelige på det ordinære marked, og når de endelig er, er de forbandet dyre. Kenn Damgaard forsvarer dette med en lav aftagelse af de originale spil. Men enhver forretningsmand ved, at lavere priser giver en højere omsætning, og at en meromsætning giver som regel giver højere profit, når først kunderne har fået øjnene op for prisnedsættelsen. Hvis Kenn Damgaard stadig er utilfreds, så må han slå sig på musikbranchen, hvor der efter hans eget udsagn er flere penge at tjene. Se at på nogle varer på hylderne i butikkerne, og at få slået en hundredekrone af priserne, det vil hjælpe på salget, og gøre en masse mennesker glade. Ikke mindst mig, der holder mest af simulatorer og strategiske spil, og derfor er afhængig af en manual, og i øvrigt anser jeg mig selv for en retskaffen borger.

Lige et spørgsmål til sidst: DNC nr. 1, 1993 står der om et spil, der lyder vildt godt: Patriot. Kommer det til Amigaen?  
Kim Bruun, Øster Ulslev

Det er lidt usikkert med Patriot, men vi håber da.

Det er meget interessant, det du skriver. Og naturligvis: hvis spillet ikke er til at få, hvordan skulle man så købe det. Og så er der mange eksempler på dårlig service i din historie. Slove postordreelskaber, en syg undskyldning om "restordre" og den værste: at din lokale ekspedient ikke ville en vare hjem til dig! Det er næsten ærgerligt, at du ikke nævner firmaets navn. Det er den slags, de giver branchen et dårligt ry.

Jeg håber virkelig, at du bare har været uheldig, og at dit tilfælde ikke går igen alt for mange steder. Dermed har vi fået endnu et led ind i debatten, og dermed nuanceret den: butikkerne. Det er ikke særlig opfordrende at handle i en butik, der giver dårlig service. Små forretninger har vist, at god service (med mulighed for at prøve spillet for man køber) og en effektiv kontakt til de store distributører (der giver mulighed for at bestille hvad som helst hjem på få dage!) kan give et temmeligt forrygende salg.

Heller ikke alle steder er lige dyre. Men problemet med prissætningerne er vel også, at firmaerne bare har dækket deres udgifter, og at det foregående spil dækker udgifterne til det nuværende projekt. Derfor tror jeg, at der er mange firmaer, der er nervøse ved at skære priserne ned - hvad nu hvis det hurtigt bliver cracket, og man samtidig tjener meget lidt på de spil, man har købt?

Og til forhandlerne: I har også et ansvar for at yde god service. Der er der dog gudskelov mange, der gør.

Spilpræmie på vej til Kim.

## SVAR TIL SOFTWARE-BRANCHEN

Som Amigaer jeg gerne lige sige et par ting til Kenn Damgaard fra DNC 1/1993 i emnet om piratkopiering. Jeg mener, at pirater ikke kun crackere spillene for pengenes skyld, de crackere spillene fordi Amigaerne ikke har råd til at give op til 600 kroner for det sidste nye hyper-seje shoot-em-up. Det er de priser, der gør at piraterne tjener en h..... masse penge, fordi de er købernes eneste udvej til at få de sidste nye spil. Og det der med at give 10.000 kroner for at få en pirat anmeldt. Hvor mange tror I, der anmelder en eventuelt spil-leverandør?

Softwarebranchen lover også, at priserne vil falde, hvis piraterne blev bekæmpet, men mon ikke resultater vil blive der stik modsatte. Når softwarebranchen er ene om at sætte priserne, vil de sikkert tårne opad.

Den eneste måde software-branchen kan stoppe piratkopiering på er ved at de selv starter med at sætte priserne ned til omkring 150 kr. Så vil Amigaerne have råd til at købe det nye hyper-seje shoot-em-up. Jeg vil gætte på, at med de priser, som vi har i dag, er der kun ca. 10-15% af Amiga-ejerne, som kun har købt spil inden for hjemmens fire vægge, hvis det altså er så mange.

PS: Tak for et godt blad med mange timers læsning. Er det forre-

sten muligt at udvide en A500 med de to nye chips?  
Jannik Henriksen, Frederiksværk

Jeg tror det er lidt af den gamle diskussion om hønen og ægget: hvad er årsag, og hvad er virkning? Imidlertid tror jeg ikke så meget på, at piraterne bare er forklede påskeharer, der giver spil ud for at glæde masserne. De tænker lige så meget på penge om alle mulige andre.

Desværre har vi ingen garantier om, at priserne ville blive sat ned, hvis piratkopieringen forsvandt - men jeg tror nu ikke, at de ville blive sat op. I stedet ville de have mulighed for at kæmpe indbyrdes, fordi profitten i forvejen ville være høj.

Og ligeledes desværre: jeg tror heller ikke på, at kun 10% af Amigaerne ikke ejer en eneste piratkopi. Vi snakker vel om mindre end en procent. Og jeg kan på sin vis godt forstå den 9-årige, der ikke har råd til alle originalspillene. Men prøv alligevel bare en gang imellem: der er nemlig en risiko for, at antallet af firmaer, der udgiver Amigaspil, falder betragteligt. I stedet vil de lave spil til PC'en (hvor ejerne ofte har flere penge) eller konsollerne, hvor piratkopiering næsten ikke eksisterer. Lad os be til, at det ikke sker.

Og til dit spørgsmål: Nej, du er nok nød til at købe en A-1200.



## SAGAEN OM CA OG GP

Der var engang noget, som hed Games Preview og Computer Action. Dengang levede alle spiltidsske lykkeligt udelukkende om, at noget frygteligt ville ske. En dag kom alle de små frække børn i deres kæld, og så til deres store skrald, at den Store Satan, COMpuTer, havde spjælt alle deres favoritskide, og lavet dem en til et farvestrålende, men kedeligt blad, som næsten har bestået af artikler om gåbende kedelige accelerationskort og andet søvngængende. Det Nye COMpuTer var fedt! Nu kan accelerationskort jo ikke gøre for, at de er skabt kedelige, men alligevel. Heldigvis var der stadigvæk en lille gruppe personer, som fra de hedengangne spilmagasiner stadigvæk huskede, omend i en sandt rødaderet udgave.

MEN efterhånden blev spiltidsskiden mindre og mindre. Artiklerne om accelerationskort og andet hardware vandt frem. I efteråret 1992 kom det afgørende slag mod de Amiga-spiltidsske. Der blev en anmeldt PC-spil.

Tænk, der er færre og færre spil til Amiga'en! skreier Christine Sparreth. Det er muligt, at der kommer et sådant mindre antal. Jeg kan nævne mange spil, som jeg bl.a. selv har set, og som jeg har set i andre blade, som i endnu ikke har testet. Det drejer sig om Crazy Cars III, First Samurai, Wolfenstein, Delerance, Black Brothers og Mountain. Alle glimrende spil. Hvorfor har I ikke testet dem?

I Sverige kommer der stadigvæk så mange, at man i England kan fylde over 100 sider med Amiga-spil og andet software. Hvorfor får I... kan I så ikke fylde 15-20 sider ud med stof om Amiga-spil? Deres udvalgte bliver ikke!

P.S. Kick Off 2 længe leve, men hvor kommer Kick Off 3?

P.P.S. Født ligesom, men gerne flere billeder

P.P.P.S. Kom til Christian og de andre for deres hadsamlede af dårlige spil.

Martin Kristiansen, Kjellerup

Der var engang en stædig rødder, der fik lov til at have et blad. Det hed Games Preview, og de tre drenge hed Jakob, Christian og Søren. De moride sig frygteligt, og moride sig så meget, at dansende Forlaget Andis så, at deres morkeblat måske kunne trives af på andre. Og de moride sig. De havde flippet spillemagbladet, tog til Skrydstrup, havde indtøppe billeder (med folk, der blev smidt ud over altanen!) og meget mere. Problemet var, at de stort set havde det for sig selv. Vel var det chagt. Men ingen ville købe deres nye blad, Computer Action. Heller ikke deres gamle blad Games Preview forstod at sælge.

Ja, det var sjovt! Noget af det værste, jeg selv har lavet, havde jeg med Computer Action. Problemet var bare, at ud over den stædig frækt, vi elskede for, og som vi havde en utrolig god kontakt med, var det FOR flippet til de potentielle købere, der blev væk. Og den var der mange af.

Jeg forstår mig ikke så meget på økonomi. Men DNC blev nedslået, og det tror jeg på er måske, at alle elad vare glade for. Morkeblat i Danmark er desværre ikke til et blad, der kan handle om spil. Derfor må de "regne" med Gameplay.

De spil da nævner kan alle (på nær Crazy Cars III) i en tid, hvor vi delte havde dårligere kontakt, dels så mange spil, at vi havde valgt nogen frem for andre. Det kan vi ikke mere. I dag anmelder vi ALLE de amiga-spil, vi får ind, og det er desværre noget få. Krisen kolliderer - og det er bestemt ikke sikkert hvis efter DM Kick Off 3 kommer ud. Bæst vel: PC'en tager IKKE over, og vi anmelder altid Amiga fremfor PC. Vi kan kan hils på, at der nye A-1200 ændrer lidt på billedet. Det ville være oplagt at tro at den vil medføre en massiv konvertering af de bedste PC-spil.

De engelske blade er et helt andet, at de HAR mange sider. Vi har desværre kun et vist antal (10-11), og kan derfor ikke lade en anmeldelse fylde 4 sider. Jeg kunne sagtens fylde de 15-20 sider ud - men jeg er ikke sikker på, hvor mange der ville være glad for det udvalgte. Vi lever i Danmark - med nogle kedelige baggrunde. Der er en afspisning på vej til Kjellerup

## KICK OFF II VS SENSIBLE SOCCER

Lad mig fortælle en lille historie. Jeg har som mange andre sværget til Kick Off-religionen, og jeg spillede praktisk talt Kick Off II i døgn-drift. Pludselig en dag mens jeg sad og mediterede, fik jeg et syn. Jeg så 22 små mænd løbe rundt på banen og sparke til en bold.

En stemme sagde til mig, at jeg skulle kigge i et engelsk computerblad. (Den må da have været noget hæst! - Red.). Det gjorde jeg, og hvad fandt jeg? En tre siders anmeldelse af spillet Sensible Soccer, et helt nyt fodboldspil. Jeg begyndte at læse, mens jeg rystede mere og mere. Sveden dryppede fra mig og mit mundvand strømmede ud og rev fråden med sig (Så er det godt! Det er et ordentligt blad, det her! - Red.). Kunne det være sandt, kunne der være lavet et fodboldspil, der var bedre end Kick Off II? Skulle dette spil, som nærmest er en religion, være overgået? Mine øjne fandt sætningen "The big question is, is Sensible Soccer better than Kick Off II. Sensible Soccer looks, feels, sounds and, yes, is better than Kick Off II". Jeg indså, at dette kunne være en sammensværgelse Sensible Software og bladet havde lavet, så jeg bestilte spillet. Men efter at have spillet det igen og igen er der ingen tvivl. Kick Off-religionen, en religion der er større end Kristendommen, Islam og Hinduismen tilsammen, er forbi. Jeg har nu sat mig det mål i tilværelsen at omvende alle til den eneste sande religion, Sensible Soccer-religionen. Derfor var det et chok for mig at se, at Sensible Soccer var anmeldt under Shorties, og ikke havde fået en to-siders anmeldelse, som det har fortjent. Jeg forstår godt, at det må være et chok for jer, at se Kick Off II overgået, men I må som alle andre, der har prøvet spillet, bøje jer i støvet. Ellers tak for et godt blad, som kunne være bedre, hvis I anmeldte Sensible Soccer ordentligt. Lige lidt konstruktiv kritik! Lad være med at lave Mailbox som en opslagsstavle, det ser pænt ud, men hvis I ikke gjorde det, var der meget mere plads til brevene.

PS: Kick Off er kongen, men Sensible Soccer er mægrigere end Gud.  
Anders Carlsen, Frederikshavn

Jeg valgte dette brev ud, fordi det var det mindst ekstremt, jeg fik (det er faktisk sandt!). Næsten halvdelen af alle de breve, vi fik denne måned, handlede om Sensible Soccer, og vi fik også breve, der forsvarede Kick Off II. Jeg er nu stærk i min tro - om jeg så skal gå alene. At vi anbragte spillet i Shorties var uheldigt, for to dage efter deadline, fik vi den nye version af Sensible Soccer, og dermed burde vi have brugt en side. Det blev det ikke til, og karakteren ville heller ikke være ændret meget.

Måske skyldes det bare, at vi her inde spiller for meget Kick Off II. Men vi ER rettroende, lever i et land med religionsfrihed, og er igang med at sende 200 Jihad-ramte strubessnitter til Frederikshavn!

## KOMMENTARER OG GENOPFRISKNINGER

Jeg er en 12-årig AmigaFreak med stort F. Jeg har hundert 3-4 måneder på at skrive mine meninger om Mailbox og spil-anmeldelser. Jeg er MEGET enig med Simon Gylden, med hensyn til "Hook". SG's klage har da også virket - for jeg har (heldigvis) ikke set artiklen igen. Jeg vil iøvrigt gerne høre fra andre, der har en mening om den person, der gemmer sig bagved dækningsnavnet "Hook".

I Mailbox nr. 11 skriver Shortie, ja, det er dig CS, om der er nogen, der har en god oversættelse af ordet "Trainspotter". Jeg tror, det betyder (ogkliger). Hvor Søren har du set det ord, og hvad har det med sagen at gøre?? Apropos Mailbox nr. 12/92, i indlægget "Amiga-forvirring", lad mig citere: "Her ved jeg ikke, om jeg ønsker en A-500+ en A-2000 eller en A-600". Der der undrer mig er, at JP ikke havde en Amiga500 med i sine overvejelser, for den er en god computer, og man har jo hørt så meget om at i'en ikke kan klare alle de spil, som 500'eren kan. Jeg håber at JP har fundet ud af det, og ønsker ham alt muligt held og lykke fremover.

Anmeldergalleri:  
Christian Spærevohn: God anmelder, men han tror han er et eller andet gudeligt ophøjet (jeg ved du vil svare "er jeg ikke det?") (Bingo! - Red.) og det er de afskyelige Spassavhassers skyld.

96%

Jakobi: Hans anmeldelser enten surmuler man over eller brækker sig af grin over! 90%

Marit: Gode anmeldelser, der minder om CS's. 93%

Søren: God anmeldelse, men de er lidt for sjofle. Specielt nød jeg, da han skrev "Åh nej, kakterlakkerne kommer" etc. 95%

PS: Jeg havde tænkt mig at aflyse en bidende kommentar mod Mads R's PC'er, men jeg har desværre glemt den.  
Thomas Gringer Jakobsen, Silkeborg

Ak ja, Thomas, hvis dine forældre bliver trætte af dig, har du et hjem! "Trainspotter" er et engelsk udtryk for en person, der lægger utroligt mærke til ligegyldige ting, og glemmer det mere væsentlige. Vi har vist ikke sådant et ord på dansk, eller? Skriv ind!



## DET VITTIGE HJØRNE

Velkommen tilbage til hjørnet, der igen har fået en anstændig størrelse. Der er spilpræmie på vej til Aske Stentoft for hans ret morsomme bidrag - se dem sidst i sektionen!

To hærkede forbrydere sidder i en celle og spiller skak. Den ene siger til den anden: - Lad nu være med at brokke dig. Hvorfor skulle jeg skynde mig? Vi skal jo sidde her 15 år endnu!

Steen Nielsen, Odense SV

Hr. Petersen gik ind i dyrehandleren, og ville købe nogle fuglefrø.

- Jamen, du har da ikke nogen fugl!, sagde manden i butikken, der kendte ham.

- Nej, men jeg har tænkt mig at så en.

Steen Nielsen, Odense SV

Et nygift par lå i solen og nød deres bryllupsrejse. Pludselig siger manden til sin kone: "Jeg har vist ikke fortalt alt om mig selv." Han stiger op på vippen og foretager et perfekt hovedspring med 27 skruer og 14 saltoer både forlæns og baglæns. Da han kommer op fra vandet siger han: "Jeg har været verdensmester i udspring i 2 år."

Det får konen til at indrømme, at hun heller ikke har fortalt alt om sig selv. Hun springer i vandet og svømmer 30 længder uden at trække vejret een eneste gang. Da hun kommer op, siger hun: "Jeg har været gadeludder i Venedig siden jeg var 14!"

Anonym

En mand kommer hen til en pølsevogn og bestiller en burger. Han ser pølsemændene putte brødene ind under armene for at varme dem og spørger, hvorfor han dog gør det.

Jo, det var fordi hans brødrister var i stykker. En anden mand, der åbenbart havde hørt samtalen, kom hurtigt løbende: "Jeg vil godt afbestille min franske hotdog!!!"

Anonym

Der ringer på døren. Manden åbner, - Jamen svigermor, hvorfor står du dog ude i regnen? Gå dog hjem!

Anonym

- Kone, hold lige her. Kan du mærke noget?

- Næ

- Nå, så går stærkstrømmen altså igennem den anden ledning!

Anonym

Hvorfor går Nintendo-ejere altid med hals-tørklæde?

- For at skjule loppehalsbåndet!

Simon Skals, Præsto

Køb dit garn på Shetlandsøerne og strik din egen oilskins-jakke

Christian Tornøe, Holte

En Atari-ejer begynder at udspionere sin kone, med den grund, at han havde en mistanke om, at konen havde en elsker.

En dag, hvor han med vilje kommer tidligt hjem fra arbejde, kan han høre nogle lyde fra soveværelset, og der ligger konen i sengen med en elsker.

I sorg finder manden sin pistol frem, og fører den op til sit hoved.

Da begynder konen at grine.

- Hvis jeg var dig, sagde Atari-ejeren, så ville jeg ikke grine, for bagefter skyder jeg dig!

Aske Stentoft, København K

Hvad er de 5 vanskeligste år for en Atari-ejer?

- 2. klasse

Aske Stentoft, København K

To svenske venner skulle på weekend-jagt, og da de havde ladt deres geværer og gjort hundene klar, tog de afsted.

Efter at have vadet rundt i flere timer, mødte de nogle andre jægere, og de havde skudt meget, både ænder og gæs.

- Der var satans, sagde den ene svensker, alle de andre har fanger noget, hvad mon vi har gjort galt?

- Der ved jeg sørme ikke! sagde den anden, måske har vi ikke smidt hundene højt nok op.

Aske Stentoft, København K

Hvad har du, hvis du har to grønne kugler i den ene hånd?

Kermits fulde opmærksomhed

Aske Stentoft, København K

Til de sidste, meget sorte, må vi fortælle, at Helen Keller er en amerikansk forfatter, der både er blind og stum.

- Hvad gjorde Helen Keller, da hun faldt i en brønd?

- Skreg sine fingre af!

- Hvorfor blev Helen Keller skør?

- Hun prøvede at læse en stuevæg.

- Hvorfor brændte Helen Keller sit øre?

- Fordi hun prøvede at svare sin telefon.

- Hvad var Helen Kellers yndlingsfarve?

- Fløjl.

- Hvordan kørte Helen Keller bil?

- En hånd på rattet, den anden på vejen.

- Hvad hed Helen Kellers sidste bog?

- "Huset rundt på firs dage" Aske Stentoft

## OG ALLE DE ANDRE...

- Simon Rosenthal fra København blev meget stolt af anmeldelsen af anmeldelsen af TV Sports Boxing, som han finder meget uretfærdig over for boksesporten og "the noble art of self defense". Han har selv bokset, og finder ikke anmeldelsen spor objektiv, men tværtimod arrogant. Han forlanger en andekgløding på boksesportens vegne.

... Vi har vredet armen om på den uheldige anmelder, og har fået ham til at bede om nåde. Han er ked af, hvis nogen er blevet såret, men personligt finder han bokseing lidt latterligt, og lod det skine for meget igennem. Det virker måske provokerende på nogen, og til dem sendes en andekgløding.

- Mogens Overboch fra Rødning finder snakken om det korrupte DNC (se Møllers nr. 1) ret latterlig, og forstår godt læserens anergnitet, men spørger, om vi ikke har hans navn og adresse?

... Desværre ikke.

- Thomas Øbro fra Hellerup var ret ked af, at vi havde klippet hans brev en smule i stykker i vores oktobernummer, og havde anbragt det under denne sektion.

... Se lyst på det, Thomas. Vi havde ikke plads til hele dit brev (og heller ikke denne gang!), men til gengæld er da den første, der bliver nævnt her mere end en gang, hvis vi ser bort fra Piel-Sony. Det er vel ikke så dårligt.

Denne månedens spilpræmier er sponsoreret af

entertainment



# Månedens abonnements-vindere!

Husk: for at deltage SKAL du være helårsabonnent! Er du det deltager du til gengæld helt automatisk hver måned i vores fantastiske præmieudtrækning - se iverigt annoncen andersteds her i bladet.

## Dér var han!

I sidste måned havde vi en vinder, der ikke var hjemme - vi ringede for-gæves en hel uge i træk! Men, til sidst lykkedes det os at få fat i Jacob Koch i Horsens, og overbringe den gode nyhed - at han var blevet et gavekort på kr. 5000,- rigeligt! Bare fordi han var helårs-abonnent på DNC!

## Falder på et tørt sted

Og gavekortet er hårdt tiltrængt - Jacob lever i øjeblikket af hvad SU kan indbringe. Jacob uddanner sig til maskintekniker, og spiller både badminton og fodbold i sin fritid. Af udstyr har Jacob en Amiga 500, med en Evolution harddisk på 52 MB og printer, Phillips monitor samt et joystick.

Amigaten bliver mest brugt til tekstbehandling, og da Jacob gerne ville have fat i CrossDOS, så han kunne overføre filer mellem PC og Amiga købte han en kickstart 2.0 gennem den blå avis. Men Jacob måtte erfare, at her fulgte CrossDOS ikke med...

Jacob, der er 21 år, spiller altså ikke så meget, men når det endelig skal være, er det gamle traverse såsom

Interceptor og Kickoff der står for skud. Han arbejder også med lidt PD-software, men programmerer ikke selv - "Jeg forstår ikke systemet!" siger Jacob, og det er han jo nok ikke erfarer om.

## Denne måneds vinder

- hedder Jens, og han bor i Næstved. Han går i 10. klasse, og bagefter hedder det Høx, da Jens gerne vil være ingeniør "eller noget lignende", som han siger. Han elsker nemlig at pille ved ting, og har for tyligt købt en gammel kopimaskine, som han prøver at få til at virke!

John og Åge er Jens' favorit-undholdning, bortset altså fra Commodore 64'eren, der efterhånden har 3-4 år på bagen. Den bruger han mest til tekstbehandling, og teksterne bliver printer ud med en PC-printer via et adapter-kabel - dog uden ud, at og å, da Jens endnu ikke har fundet ud af, hvordan den gør det.

## Køber en Amiga

Der var stor jubel, da vi ringede og fortalte Jens den store nyhed - men der tror da pokker, når man vinder et gavekort til kr. 5000! Selv familien var glade, for i baggrunden kunne man have både storesøster og mor sige "Jamen, tillykke - det var dog fantastisk!" osv.

Pengene skal gå til en Amiga, for Jens er træt af at høre sin kammerat sige "næh, hvornår får du en Amiga, he-he?" - og måske køber Jens oven-

ikøbet en Amiga 1200 - så får kammeraten da en laaang næse!

Jens har været spejder i mange år, men synes ikke mere at der er udfordringer nok - han er en såkaldt "beni-or", men vil meget hellere tilbage som nybegynder - "det er det, al bal-laden foregår!", afslører Jens...

## Og gavekortet går til:

### Præmie-listen:

Således er præmierne fordelt i denne måned:

1. præmien, kr. 5000: Jens Sørensen, Meistersvej 19, 4700 Næstved
2. præmien, kr. 1000: Palle Højklint, Algade 39E, 4660 Store Heddinge
3. præmien, kr. 1000: Flemming Steffensen, Carl Jensensvej 13, 8260 Viby

Følgende 50 har vundet 1. stk. "Top Secret":

peter kofod, rønne, jesper christensen, åbybro, m. sørgenfrey, silkeborg, lars drost, kbh. ø, mark hammet, rønne, johnnie lyderik, holbæk, k. erikstrup, viby j, jacob bertram, horsens, benny sørensen, kbh.v, brian larsen, brønderslev, claus mikkelsen, vodsbo, steffen gjedde, huls, arno guzek, hvidovre, anders t. larsen, skodsborg, michael noisen, havndal, svend a. larsen, vallensbæk, anders lind, svendborg, tom garval, viborg, marinus keller, bolderslev, christian wolfgang, gløstrup, allan nielsen, vestbjerg, lisa fuchs, karlsunde, aage h. marschal, herning, villy osten, albertslund, stefan b. nielsen, farum, jonas m. larsen, viborg, ove østerballe, frederikshavn, erik frederiksen, kt. søby, rene koustrup, bjerringbro, jesper ljungholm, greve, thomas bagge, nakskov, michael jensen, albertslund, pussi abrahamsen, esbjerg, erna pedersen, frederiksværk, borge vil-ladsen, kruså, lilfi lykkesgaard, nibe, ebbe hansen, ålborg, jørgen bendtsen, odense n, klm juul, spentrup, kenneth gross, vallensbæk str., dennis øde-gaard, horsens, stig. b. larsen, hundested, sofus kjærgaard, farup, kjeld fyrst, brabrand, kay-werner jacobsen, rødekro, jan gregersen, norre alslev, tim s. pedersen, vestbjerg, thomas faure, roskilde, morten pedersen, kbh. s, jon b. lauridsen, holte.

Tillykke til jer alle!

OBS! ALLE VINDERE HAR FÅET DIREKTE BESKED!

# Kære kunde!

M.R. GRUPPEN I/S er stolte af igen at kunne præsentere to nye public domain pakker. Den første nyhed er en **Cilipakke** med over 2500 sorterede IFF-billeder, der kan bruges i ethvert Dtp eller tegneprogram. Vores anden nyhed er en **DeskTopVideo-pakke**, der kan bruges af videobrugeren med eller uden genlock. På hardwarensiden forhandler vi nu både Action Replay, RocHard harddiske til Amiga 500(+), samt harddiske til Amiga 600/1200. Husk, at vi stadig yder hele 2 års garanti på vores ramkart, diskdrev og Citizen printere.

## Public Domain

**Brugerpakke med 35 prgr'er:** viruskillere, databaser, utilitet, checkregnskab... 99,-  
**NYHED! DeskTopVideo-pakke:** rulletekst-tids- og effektergenerator, slideshowmaker, tekstkartotek, sports tekstmaker, infomaker, tekstkammergenerator... 99,-

**Kontopakke:** databaser, labelprinter, DTP tekstbehandling, regneark, MSdos-Amiga filconverter, engelsk stavelskontroll... 199,-

**Spilpakke med over 60 spil:** adventure, arcade, akse, tennis, shoot 'em up, kort, strategy, sports, og volleyball... 199,-  
**BEMÆRK: Nu 2 forskellige Spilpakker**  
**Cilipakke:** indeholder over 2500 IFF-billeder til brug i Dtp eller DeluxePaint... 199,-  
**NYHED! Cilipakke:** over 2500 sorterede IFF-billeder til Dtp eller DeluxePaint... 249,-

**CG Fontspakke:** 100 CG fonts til brug i Profit, Page V3 eller Pagestream... 199,-

**Programmeringspakke:** Pascal, Prolog, DEX, C-compile og stor C-manual... 199,-

**RSI Demo Maker:** med vector, vectorball-font, objekthandl, utilitet & moduler... 199,-  
(RSI Demo Maker virker ikke med Kickstart 2)  
**Music Makerpakke:** MED, Star, Protracker, starttrækker, 3-sample- & 3 sangdisks... 199,-

## Hardware

**Ramudvidelser til A500, A500+ & A600**  
A500: 512 kb med ur & afbryder... 232,-  
A500+: 1 mb med afbryder... 449,-  
A600: 1 mb med ur & afbryder... 549,-

**3.5" diskdrev til alle Amiga-modeller**  
Extern m. atdr. & gennemført bus... 499,-  
Intern til A500 & A500+... 499,-

**RocHard Hardisk til A500 og A500+**  
RocHard med 89 mb harddisk... 3198,-  
RocHard med 105 mb harddisk... 3758,-  
RocHard med 210 mb harddisk... 6198,-

**Harddiske til A600 og A1200**  
42 mb incl. monteringskit... 2398,-  
85 mb incl. monteringskit... 3198,-

**Amiga Action Replay supermodul**  
Action replay til A500 v3.17... 718,-  
Action replay til A2000 v3.17... 878,-

**SÆRTLIGT: Naksha kvalitetsmus**  
280 dpi incl. møtte og holder... 189,-

**3.5" kvalitets disketter m. garanti**  
Noname disketter 100 stk... 280,-  
Mitsubishi disketter 100 stk... 424,-

**Matrixprinter til alle Amiga-modeller**  
Citizen 1200+ (2 nåle)... 1195,-  
Citizen Swift200 (24 nåle)... 1995,-

Over 4 års erfaring **M.R. GRUPPEN I/S** Forsendelse til hele Norden  
Tlf. 56 63 22 77 (4 linier) Fax. 56 63 21 77

Søger du ældre numre af "Det Nye Computer"?  
Eller måske en smart samlemappe til dine blade?  
**RING 33 912 833 -  
ALLEREDE IDAG!**

## ★ STAR GAMES

### SÆRTLIGT III

PACIFIC ISLAND (PC)	265,-
CURSE OF ENCHANTIA (PC)	289,-
LEGEND OF KYRANIA (PC)	289,-
EYE OF BEHOLDER 2 (PC)	289,-
LEGEND OF VALOUR (PC)	289,-
INDIANA J. TV (AMI)	265,-

### TOPSPIL

### TOPSERVICE!

### BUNDRISER!

### VI HAR DE NYE SPIL!

### BLANDT ANDET:

ARMOUR GEDDON (PC)	349,-
AVEN HARRIER ASSAULT (PC)	349,-
BATTLECHES 4000 (PC)	325,-
DUNE 2 (PC)	349,-
FIS STRIKE EAGLE 3 (PC)	379,-
GOBLINE 2 (PC)	398,-
LEARNING 2 (PC)	349,-
MAXIMUM OVERKILL (PC)	379,-
REACH FOR THE SKIES (PC)	339,-
SHADOW PRESIDENT (PC)	399,-
SPACE QUEST 5 (PC)	379,-
ULTIMA UNDERWORLD 2 (PC)	369,-
X-WING (PC)	398,-
STREETLIGHTER 2 (AMI)	249,-
PRIS INCL. MOMS, EXCL. PORTO 23,-	
PORTO+EFTERKRAV 45,-	

### MANGE ANDRE SPIL

### RING OG HØR

### 16 • 19 HVER DAG.

☎ 75 94 09 91

MØLLEBO ALLE 67  
7000 FREDERICIA  
GIRO: 6 97 14 00  
PROGRAMME GÆLDER SA LÆNGE LAGER NÅVES



# Det Alternative Hjørne

**Velkommen til vores nye serie om Public Domain-software. Her vil vi koncentrere os om et eller to programmer af gangen, der kan hamle op med kommercielle programmer.**

Af Anders Christensen

Har du altid haft lyst til at kreere smukke udskrifter med din Amiga, men har du ikke råd til at investere i dyre programmer og printere, så er der en anden løsning for folk, der ejer en matrix printer.

Du kan med shareware-programmet GPrint udskrive grafik i en imponerende kvalitet. Vi viser her hvordan du også kan bruge GPrint som dit eget lille mini-DTP program. Det eneste du behøver for at bruge programmet er et tegneprogram, der kan gemme sine billeder i IFF format.

## Fungerer kun på Epson FX og kompatible

GPrint fungerer desværre kun på Epson FX printere og kompatible. Hvis du ønsker at bruge GPrint til at udskrive tekst som et slags DTP program, behøver du blot at bruge tekstværktøjet fundet i langt de fleste tegneprogrammer til at skrive din tekst med. Det betyder du kan bruge alle de forskellige skrifttyper du har lyst til. Du kan endda tegne dine egne, hvis du ønsker det. En af de rigtig lækre fordele man får ved at bruge GPrint, er muligheden for at sætte sin tekst op som man vil. Der er overhovedet ingen typografiske begrænsninger og derfor kan du placere tegninger og figurer hvor du end måtte ønske det.

Da GPrint kun printer i sort/hvid, må du ikke have mere end to farver i dit billede. Det er dog muligt at lade programmet lave gråtoner ved hjælp af raster-teknik. Raster-teknik er en masse prikker på papiret, der sidder så tæt, de snyder øjet til at tro man kigger på en helt anden farve. I

tilfælde med sort og hvid bliver resultatet naturligvis gråtoner. Dette princip kan du dog selv eksperimentere videre med.

## Kvaliteten af dine udskrifter

GPrint har ni forskellige måder at udskrive et IFF billede på, og de er delt op i to kategorier: opløsning og kvalitet. Du kan udskrive i op til fire opløsninger (densities), benævnt som Low, Medium, High og Ultra density. Jo højere density, desto finere (og mindre) bliver din udskrift. Low density (Lav opløsning) giver dig den største udskrift, hvor imod Ultra density resulterer i den mindste. Naturligvis ser Ultra density også betydeligt bedre ud end Low density.

Kvaliteten af din udskrift ændrer på udskriftens udseende men ikke størrelsen. Du kan vælge mellem tre forskellige kvaliteter: Draft, Good og Special smoothing. Draft lader printer-hovedet køre over din udskrift en gang mens Special smoothing giver forbedret opløsningen og samtidig lader printer-hovedet passere to gange. Naturligvis er Draft den hurtigste, mens Special smoothing giver den suveræne udskrift.

Endnu en meger nyttig ting ved GPrint er en indbygget algoritme, der i større områder på udskriften reducerer sværien der bliver lagt på papiret. Denne funktion er implementeret i GPrint, for at undgå du får beskadede fingre når du rører ved udskriften.

Funktionen virker faktisk udmærket, men den kan naturligvis også slås fra hvis man ønsker det.

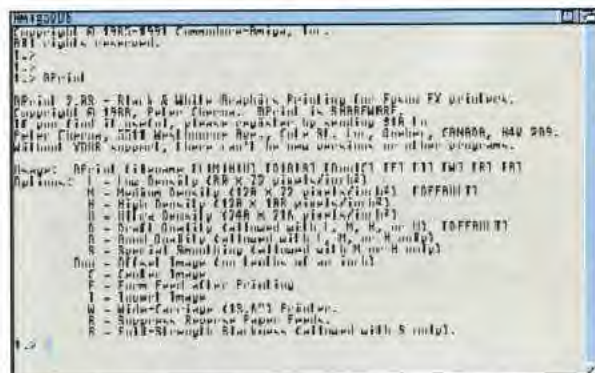
## Udskriften har ikke samme størrelse

Er af problemerne ved GPrint er, at den færdige udskrift i mange opløsninger fremstår en hel del højere, end den er tegnet på skærmen. Det betyder at har du regnet en cirkel, bliver den oval på den færdige udskrift. Dette kan naturligvis afhjælpes ved at lave cirkelen oval i modsat retning fra starten af. Du kan heller ikke regne med sin udskrift har samme størrelse som på skærmen. GPrint vil i alle opløsninger, bortset fra Lav opløsning (Low Density) lave selve udskriften betydeligt mindre end på skærmen. Jo høje-

re opløsning, des mindre bliver din udskrift.

Commodore har både under Workbench 1.3 og Release 2 udgiver tre fonts; helvetica, courier og times, der er perfekte til brug med dette program. Husk på, at hvis du ejer et modem ligger der også andre skrifttyper rundt omkring på diverse BBS'er. Du kan naturligvis også investere i nogle af de mange font-packs der findes på det kommercielle marked.

For de forskellige opløsninger varierer meget i størrelse, kan det være svært at vælge hvilken opløsning der er bedst egnet. Jeg







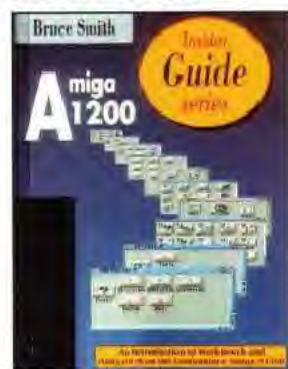


# Bog-nyt

**Vi kigger på to helt nye bøger til Amigaen, og giver dig her en komplet oversigt over Amiga-bøger.**

Af Lars Jørgen Helbo

## A1200 Insider Guide



Tirsdag den 23. februar dukkede Commodores nye håb - Amiga 1200 op hos de danske forhandlere; men allerede i januar udkom i England den første bog om den nye maskine.

Hos forlaget Bruce Smith udkom bogen Amiga 1200 Insider Guide. Bogen er skrevet af forfatteren Bruce Smith personligt, og som undertiden siger, er det en introduktion til Workbench og AmigaDOS på Amiga 1200. De, der har fulgt med i de sidste numre af DNC, vil vide, at det er den helt nye version 3.0 af Amigaens operativsystem.

Bogen fortæller på en underholdende måde i et ikke alt for svært engelsk, alt hvad den nybagte A1200-ejer skal vide. Blandt de behandlede emner finder man formattering og kopiering, vinduer, menuer og gadgets, tilpasning af Workbench, Shell, Ed og de andre tools, commoditiser, batch-filer, printer-tilpasning og virus.

Hvis man med A1200 har købt sin første Amiga, kan bogen uden forbehold anbefales. Med denne bog i hånden vil man hurtigt blive kendt med den nye veninde. Der er imidlertid tale om en begynderbog. Har man tidligere haft en A500+ og ved alt om DOS 2.0, finder man ikke alt for meget nyt i bogen. Der er trods alt meget store ligheder mellem DOS 2.0 og 3.0.

## Fakta:

Bruce Smith  
Amiga A1200, Insider Guide  
Bruce Smith Books Ltd.  
ISBN 1-873308-15-9

## Mastering Amiga AMOS

... er en lærebog i AMOS-programmering. Mit forhold til denne bog er temmelig spaltet. På den ene side har den en række klare mangler. På den anden side har den nogle kvaliteter, der gør, at jeg alligevel gerne vil anbefale den.

Lad os begynde med manglerne. Det værste er sikkert typografien. Alle programsekvenser er sat med fede typer og en alt for stor linieafstand. Det virker både klodset og anstrengende. Man får simpelthen ikke lyst til at læse i bogen, og det er egentlig synd.

Mens vi er ved programsekvenserne, så savner jeg den diskette, der burde følge med bogen. Flere af eksemplerne fylder 2 eller 3 sider. Man kan selvfølgelig selv skrive dem af, men hvorfor skal man det?



Endelig kunne bogen godt have været 100 sider kortere. I den sidste del præsenteres Amos 3D, Amos Pro, Easy Amos o.s.v. i en række meger korte kapitler. Det falder imidlertid lidt udenfor rammen af en sådan lærebog. Man kan nu engang ikke skrive alt om AMOS i en bog.

Når jeg alligevel vil anbefale bogen, skyldes det indholdet af

de første 200 sider. Her finder man nemlig en velskrevet vejledning i Amos-programmering. Bogen starter med en gennemgang af editoren og de forskellige menuer. Derefter følger kapitler om grafik, vinduer, screens, sprites, Amal, musik o.s.v.

Man kommer altså hele vejen rundt, og får al den viden og de gode ideer, som man skal bruge i sine egne programmer. Derfor: Giv bogen en chance, på trods af typografien.

## Fakta:

Phil South  
Mastering Amiga AMOS  
Bruce Smith Books Ltd.  
ISBN 1-873308-12-4

## Hele biblioteket

I den sidste tid har vi bragt flere anmeldelser af bøger. For at give et bedre overblik, har vi nu lavet en samlet liste over Amiga-bøger. Listen omfatter kun bøger, som udelukkende er skrevet til Amiga-ejere. Den kunne sikkert suppleres med mere generelle bøger om C, EDB-leksika o.s.v.; men der skal jo også være en grænse.

## Danske bøger

Commodore udgiver selv en enkelt dansk Amiga-bog. Det er Dansk Amiga & CDTV katalog, som udkommer hvert år med en oversigt over alt Amiga-tilbehør.

Blandt de danske forlag, som udgiver EDB-bøger er Teknisk Forlag uden tvivl det største. De har dog kun udgivet 4 Amiga-bøger:

Amigabogen  
(systemprogrammering i C)  
Amiga 500 - for brugere  
Amiga Grafik med DPaint III  
Amiga til andet end spil

Et andet dansk EDB-forlag var Nordic Computer Software. Deres bøger er nu overtaget af Sall Data, og her finder man ialt 9 Amiga-bøger:

Amiga Basic-programmering  
Tegne/Male bog/program  
(Basic for viderekomne)

Amiga Tips og Tricks  
Amiga Grafik og Musik

Amiga Hardwareudvidelse  
Amiga All Round  
(Amiga for begyndere)  
Amiga Ordbogen  
Amiga Maskinsprog  
Amiga DOS CLI 2.0

Endelig skal vi selvfølgelig ikke glemme vores egen Top Secret, bogen med alle de gode tips til Amiga-spillene. Den udgives naturligvis af Audio Media.

## Engelske bøger

Udvalget af danske Amiga-bøger er altså ikke alt for stort. Derfor søger mange hjælp i det engelske. De vigtigste er her de officielle manualer, som laves af Commodore og udgives af Addison-Wesley. Bøgerne hedder Amiga ROM Kernel Reference Manual, og den aktuelle version til DOS 2.0 består af 5 bind med titlerne: Includes and Autodocs.

Libraries

Devices

Hardware Reference Manual  
User Interface Style Guide

Der kommer sikkert også en version til DOS 3.0; men tidligere erfaringer viser, at det kan tage adskillige måneder.

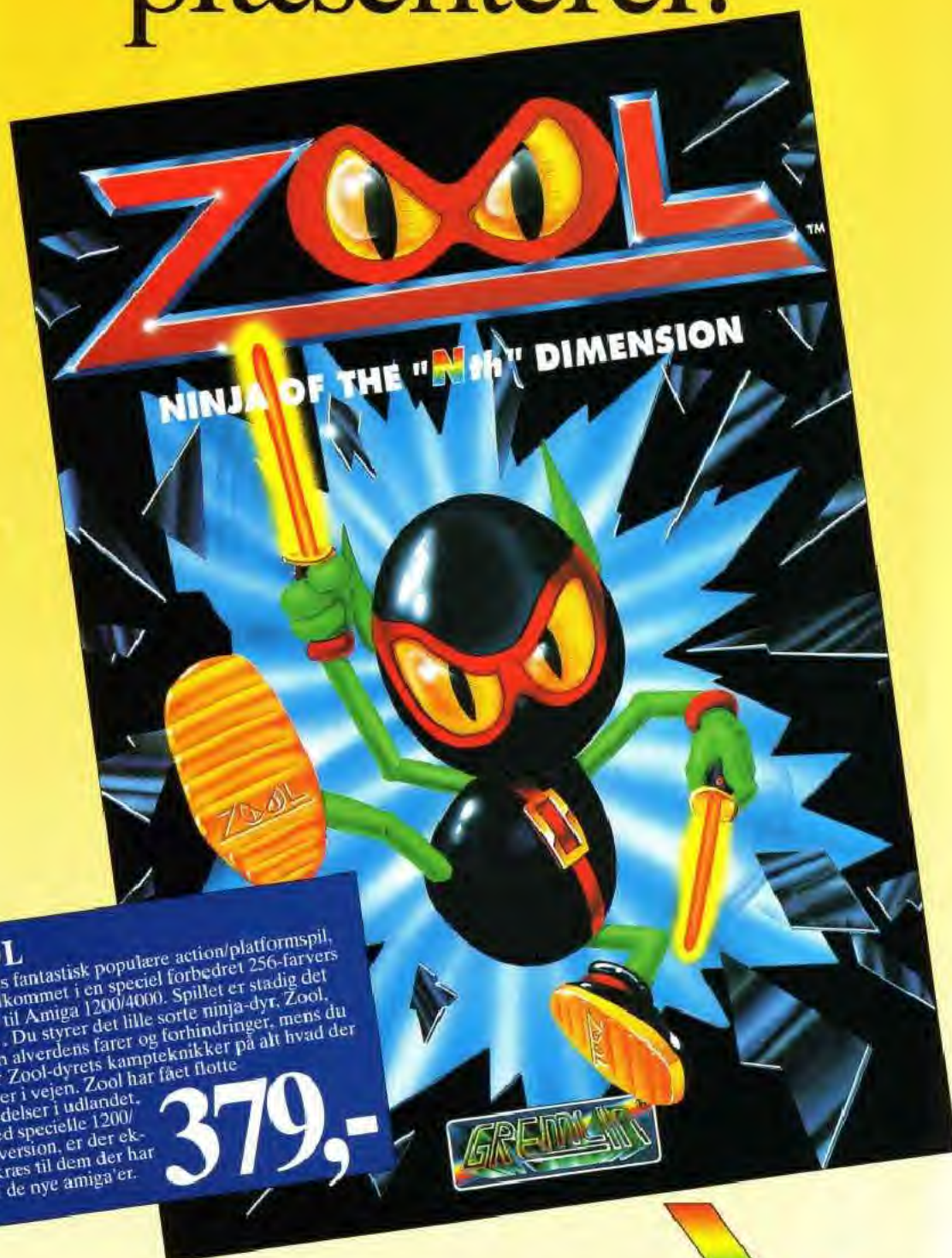
Et andet vigtigt forlag er det amerikanske Abacus, som udgiver bøger fra tyske Data Becker oversat til engelsk. De har for tiden 12 Amiga-bøger på programmet:

Amiga Intern  
Amiga C for Beginners  
Amiga Desktop Video Power  
Amiga for Beginners  
Amiga Graphics Inside & Out  
Amiga Machine Language  
AmigaBASIC Inside & Out  
AmigaDOS Inside & Out  
Best Amiga Tricks & Tips  
Using ARExx on the Amiga  
Amiga C f. Adv. Programmeres  
Amiga Printers Inside & Out  
Endelig findes det engelske Bruce Smith. Det er et ret lille forlag, som til gengæld udelukkende beskæftiger sig med Amiga-bøger. De kan for tiden levere 13 titler.

Mastering AmigaDOS 2 (I & II)  
Mastering Amiga Beginners  
Mastering Amiga Workbench  
Mastering Amiga C  
Mastering Amiga Printers  
Mastering Amiga System  
Mastering Amiga Assembler  
Mastering Amiga AMOS  
Mastering Amiga ARExx  
Amiga Gamer - vol 1.  
Amiga A600 Insider Guide  
Amiga A1200 Insider Guide  
Bøgerne kan fås hos bog-, computer- og mange fotohandlere eller på biblioteket. Der er altså ingen grund til, at holde op med at læse, bare fordi man er færdig med den nye udgave af DNC.



# InteractiVision præsenterer:

The image shows the box art for the video game 'Zool: Ninja of the 4th Dimension'. At the top, the title 'Zool' is written in large, stylized red letters with yellow eyes for the 'o's. Below it, the subtitle 'NINJA OF THE "4th" DIMENSION' is written in white. The central figure is Zool, a green, round, ninja-like creature with a black mask and red eye slits, holding two glowing yellow kunai. He is surrounded by a blue, starburst-like energy field. The background is black with jagged, blue, crystalline shapes. In the bottom left corner, there is a blue box containing text about the game's availability on Amiga 1200/4000 and its price. In the bottom right corner, there is a small 'GREMLIN' logo.

## ZOOL

Gremlins fantastisk populære action/platformspil, er nu udkommet i en speciel forbedret 256-farvers version til Amiga 1200/4000. Spillet er stadig det samme. Du styrer det lille sorte ninja-dyr, Zool, gennem alverdens farer og forhindringer, mens du udfører Zool-dyrets kampteknikker på alt hvad der kommer i vejen. Zool har fået flotte anmeldelser i udlandet, og med specielle 1200/4000 version, er der ekstra kries til dem der har en af de nye amiga'er.

379,-

INTERACTI  VISION



DANMARKS FØRENDE DISTRIBUTØR

ABSOLUT LAVESTE PRISER

STORT UDVALG

ALTID DET SIDSTE NYE

AMIGA

POSTBESØRGET BLAD (1535 AP.V) M PC  
1303536 BLADNR. 51569

NINTENDO

SE EFTER

NÅR DU

STEFFENSEN, FLEMMING  
CARL JENSENSVEJ 13  
DK-8260 VIBY J.

## THE LEGACY

Du har overtaget  
et mærke... En dæm er gået  
i opfyldelse. Du har arvet et stort gods i  
New England...

DE UDVALGTE

FORHANDLERE OPLYSES PÅ

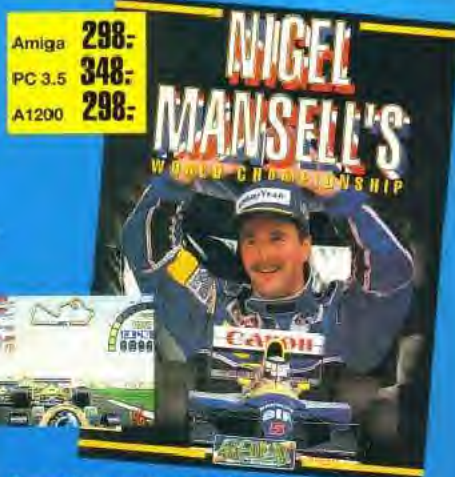
NIGEL MANSELL'S  
WORLD CHAMPIONSHIP

TLF. 86 24 06 33

PC 3.5  
448:-

Fyldt til bristepunktet af spænding træder du ind i huset - Din arv! Døren smækker bag dig. Din drem har vendt sig til et mareridt...!

The Legacy - Arven - er et Adventure rollespil med en skare af zombier, ligedende og frygtindgydende væsener. Udforsk de hundredevis af rum, løs hallucinationsfremkaldende gader og nyd den fantastiske grafik og lyd. Hvad skjuler der sig bag den næste dør?

Amiga 298:-  
PC 3.5 348:-  
A1200 298:-

## X-WING

Det er nu femten år siden George Lucas for altid revolutionerede filmindustrien med den tidløse »Star Wars«. X-Wing giver dig mulighed for på egen hånd at flyve i de berømte X-Wing, A-Wing og Y-Wings fra Star Wars og opleve spændingen fra filmene. Ganske som Luke Skywalker er du nu pilot for Oprørsalliancen og kæmper i de små, hurtige storfighters mod Darth Vader's Imperium.

Efter koncentreret træning og eventuelt gennemsyn af optagelser af tidligere missioner er du klar til kamp. Alle Oprørsalliancens storfighters står til rådighed i din kamp for at nå det endelige mål: at angribe og destruere Imperiets mest frygtede våben: Dødsstjernen.

PC 3.5  
478:-

Racerbils-simulatoren, som er udviklet i samarbejde med verdensmesteren i Formel 1 - Nigel Mansell og hans team WILLIAMS/RENAULT.

Kør en hel 1993 sæson i den fantastiske WILLIAMS/RENAULT F1 RACER.

- Eksperimenter med bilens »set-up« for at opnå den maksimale præstation på hver af de 16 baner.
- Bliv trænet af Nigel Mansell selv.
- Hurtig og voldsom race-action med virkelig F1 motorlyd og enestående grafik.

NBI Helt ny A1200 version.

## THE BUG

Europas mest populære AMIGA-Joystick: The Bug.

- Ergonomisk design for perfekt komfort
- Velegnet til såvel højre-, som venstrehåndede.
- 2 ultrahurtigt reagerende fire-knapper.
- »Autofire« funktion.

199:-



Priserne i dette katalog er vejledende og inkl. moms

GA IKKE GLIP AF DE FREMTIDIGE GODE TILBUD!

Indsend kuponen til højre og du vil løbende modtage informationer om kommende nyheder.



Navn: .....

Adresse: .....

Postnummer: ..... By: .....

Fødselsår: .....

Sendes til K.E. Mathiasen A/S Postboks 2644 8220 Brabrand.